掌机王Sp

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.216

专题企划 掌机中的史前巨兽

特快专递

磷光圣枪 3DS

进击的巨人 人类最后之翼 3DS

研究中心

塞尔达传说 众神的三角力量2 3DS

真·三国无双7&猛将传 PSV

攻略透解

勇气原点 谨为续篇 3DS

雷电十一人GO 银河 大爆炸·超新星 3DS

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2014年1月15日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第218辑上公布，敬请关注。

特等奖



1名 任天堂官方《动物之森》3DS LL软包

二等奖





2名 卡登仕PSP海绵包

1名 卡登仕3DS/NDSi海绵包



2名 卡登仕PSP保护套

《掌机王SP》第214辑中奖名单

一等奖1名：任天堂主题扑克

上海市	陈佳伟

二等奖5名：卡登仕掌机包

泉州市	陈焜云
清远市	冯宇婷
乌鲁木齐市	刘畅
西安市	杨默言
沈阳市	周亦星

《掌机王SP》第213辑DVD问答—中奖名单

3名



PSP-2000/3000型保护套

上海市	顾之韬
大理市	黄宇洋
柳州市	潘鹏泽

答案：B

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



掌机因小巧便携而得名，但早年的掌机却因为技术限制而机身庞大，尽管如此，它们仍然具备了可以随处游戏的掌机基本要求。这辑专题，我们就来介绍这些很早以前的大家伙们！

专题企划 P62

掌机中的史前巨兽

特快专递 P53



进击的巨人 人类最后之翼

3DS 立体机动展开自由之翼，用QTE驱逐巨人！

系统介绍 BOSS巨人打法 全收集要素

攻略透解 P75



勇气原点 谨为续篇

3DS 以更完善的系统挑战更强的对手！

简易流程攻略 支线BOSS战要点



攻略透解 P90

3DS 雷电十一人GO 银河 大爆炸·超新星

踏上拯救银河的旅途！ 系统详解 剧情攻略 招募道具资料



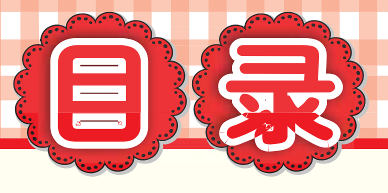
封面用图：勇气原点 谨为续篇
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.216

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：aGJsd65





CONTENTS 目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 雷伊

软件 SOFTWARE

预料之中，《智龙迷城Z》实体版日本国内出货量迅速达百万

12月20日，Gungho Entertainment宣布本社推出的3DS游戏《智龙迷城Z》在日本国内的出货量，已经达到了100万套大关，这个数字还是仅仅统计了实体卡带版本。游戏自从12月12日在日本推出之后，仅用了不到10天的时间就达成了这样的成绩，可谓非常之了不起，但考虑到该作品在智能手机平台所创造出的惊人佳绩，3DS版这样的销售成绩也算是在情理之中。



《智龙迷城》于2012年2月和9月先后登陆iOS和Android平台，在日本国内的累计下载量已经突破了2200万大关，收入更是霸占畅销榜No.1至今。3DS版以其转珠消除的核心玩法为基础，加入了更丰富更具冒险感的剧情、分支更多的怪物进化、以及威力巨大的“Z宝石”等原创要素。

此外，游戏还加入了活用3DS通信功能的新玩法。游戏中总共收入了300多种怪物，玩家可以通过本地通信，和家人、朋友一起交换怪物，并且能够让通过邂逅通信功能擦身到的其他玩家，作为援护角色参战。

为了配合本作发售，厂商还在7-11、Tsutaya等店铺的专门位置，提供了游戏原创迷宫的配信，并且还与Pizza-La等餐饮行业展开积极合作，获得了更多玩家的支持。赶上年末年初发售的好时机，再配合游戏如日中天的品牌效应，《智龙迷城Z》的销售成绩能够达到一个怎样的高度，令各界非常期待。

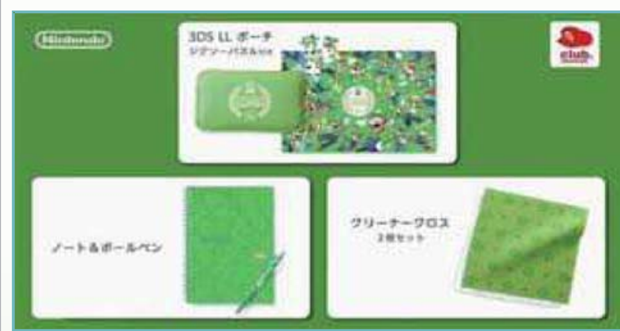
12月10日 任天堂于本日开始提供3DS、3DS LL的硬件系统升级，最新系统版本为7.00-13J。该新系统版本的变更点较多，除了稳定性更好之外，还带给了玩家们更大的使用便利性。首先，任天堂e商店得到了更新，开始支持网络ID功能，玩家可以在主机的本体设定栏目中，创建、登录或者变更任天堂网络ID；此外，玩家可以在3DS上进行Miiverse的浏览和投稿；新系统版本还追加了更新数据通知的功能，当有更新内容提供时，启动对应游戏的时候会出现更新内容的提醒通知；而之前为玩家们所诟病的3DS/3DS LL硬件间的数据搬迁次数限制，在此次更新之后也终于被废弃。

事件 EVENT

任天堂网络直播会召开，新作情报滚烫献上







12月18日，任天堂通过网络发布了最新一期直播会（Nintendo Direct），会上公布了任天堂3DS、Wii U平台在2014年的游戏初步情况，其中不乏让玩家们眼前一亮的新作。

已发售的游戏方面，今年任天堂力推的路易传来了新的喜讯。年初发售的《路易的鬼屋2》一经推出之后就受到了玩家们的好评，并形成长卖之势。如今，本作在日本的出货量已经突破了100万大关，为任天堂的百万级游戏大军再添一名猛将。为了纪念这一喜讯，任天堂将会在其会员网站Club Nintendo追加“路易年”款式的3DS LL收纳包、笔记本/圆珠笔套装、屏幕擦拭布等新特典产品，当然，这些产品都是经过精心设计，与“路易”的主题相当契合。此外，从2014年1月15日开始，Wii U平台也会推出下载专用游戏《路易医生&细菌杀灭》，我们可以将其理解为经典消除游戏《马里奥医生》的路易换皮版。

而《大合奏 兄弟乐队P》的资料篇《大合奏 兄弟乐队P 合奏专用软件》也会开始免费提供下载。玩家只要下载这一软件，便可以与持有《大合奏 兄弟乐队P》的玩家在一起进行联机合奏，单名玩家不能进行游戏。今后，游戏也会根据玩家们的要求进行升级，让玩家即使不使用《合奏专用软件》，也能和没有游戏的玩家一起来玩（即通过玩家们熟悉的“下载游戏”功能来实现），该功能将在2014年通过版本升级而实现。

新作方面，3DS的《马里奥聚会》日版终于有了确定的消息。游戏正式名称为《马里奥聚会 岛屿漫游》（マリオパ–ティ アイランド ツア–），将于2014年3月20日发售，卡带版和数字版的售价均为4800日元。据悉，游戏中将会收录7种不同的棋盘规则，并有80种全新的迷你游戏。而将于Wii U/3DS双平台发售的《任天堂全明星大乱斗》新作，则也确定将加入来自《马里奥银河》中的角色萝塞塔和奇可，相信这也是明年任天堂最具战略意义的作品之一。备受低龄玩家们喜爱的RPG《化石挖掘者》的最新作《化石挖掘者 无限齿轮》将于2014年2月27日登陆3DS平台，游戏将在继承前作核心玩法的基础上，强化游戏画面并加入新要素，可以说是RPG玩家们继《口袋妖怪》之后的又一选择。

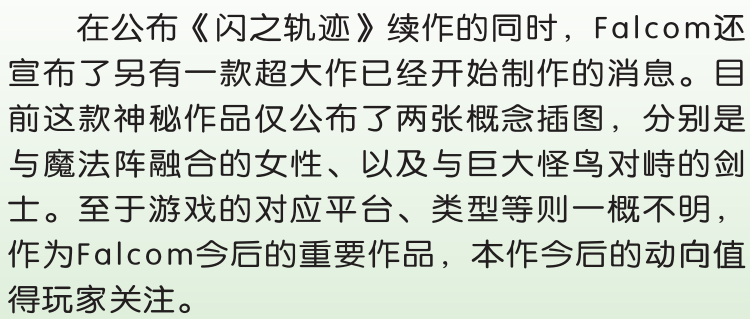
《耀西岛》的最新作《耀西新岛》将于明年夏季登陆3DS平台，关于游戏的进一步消息还有待续报公布。此外，配合《口袋妖怪 X・Y》来使用的软件《口袋妖怪银行》和《口袋转移》，则将于今年12月25日开始提供下载，前者可以将自己的口袋妖怪上传到网络上；后者则可以将“《口袋妖怪 黑・白》系列”中的口袋妖怪传输到《X・Y》中。如果在明年9月30日前使用《口袋银行》，玩家还可以获得梦幻口袋妖怪“雪拉比”作为特典。

不能不提的是Wii U平台震撼公布的《塞尔达无双》，从标题中我们就可以知道，这是任天堂旗下赫赫有名的“《塞尔达传说》系列”与Koei旗下的“《无双》系列”进行合作的梦幻大作，两者出人意料的合作引发了玩家们的无数议论，相信一定会是明年夏季最具话题性的作品之一。

日本Falcom公布《闪之轨迹》续作，其他作品酝酿中



日本Falcom宣布，旗下当前最具人气的RPG“《轨迹》系列”，将于2014年迎来诞生第10年。为了纪念这一时刻，《英雄传说 闪之轨迹》将会于明年推出正统续作，平台则依然为PSV和PS3，不过游戏目前的正式标题和具体发售时间都尚未确定。据悉，本作的规模将会是历代之最，游戏将会在前作基础上，针对战斗系统、剧情演出、操作性等要素进行大幅度强化，不辜负本作的系列十周年纪念作之名。





在公布《闪之轨迹》续作的同时，Falcom还宣布了另有一款超大作已经开始制作的消息。目前这款神秘作品仅公布了两张概念插图，分别是与魔法阵融合的女性、以及与巨大怪鸟对峙的剑士。至于游戏的对应平台、类型等则一概不明，作为Falcom今后的重要作品，本作今后的动向值得玩家关注。

不仅如此，Falcom还宣布了正面向智能手机平台推出社交游戏新作的计划，其中也会加入不少原创要素。不过从目前公开的截图来看，游戏的玩法与韩国的跑酷手机游戏《Fantasy Runners》略微相似，游戏的具体信息也将在日后公开。

12月19日 SEGA宣布，从本日开始，目前正在PS Store中进行销售的部分作品，将进行冬季特别促销活动大幅度降价。此次活动中涉及的作品共有12款，其中有8款为PSP作品，分别为《樱大战1&2》、《光明之心》、《光明之刃》、《黑豹2 如龙 阿修罗篇》、《战场的女武神3 特别版》、《七龙战记2020》、《七龙战记2020-Ⅱ》。降价之后，其中最贵的也不过2000日元、最便宜的更是只要500日元。值得一提的是，SEGA还针对以上所有12款产品进行打包出售，玩家只需支付8000日元就可以一次性获得这12款作品，可以说非常超值。不过该活动仅持续到2014年1月8日，因此有意向的同学可要抓紧时间了。





12月19日

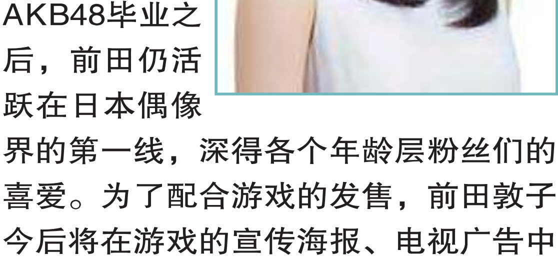
Marvelous AQL宣布，旗下人气动作游戏系列《闪乱神乐》，将会在日本时间2014年1月8日下午13点30分，在视频网站niconico上直播新作发布会。在该发布会上，除了系列的制作人之外，作为系列声优而为粉丝们所熟知的原田瞳、喜多村英梨等女性声优均会到场。发布会除了会公布系列最新游戏作品之外，也会就系列今后的走向做出说明。而系列的门户网站也已经于本日临时开启，看来新作的发布已经摩拳擦掌。“《闪乱神乐》系列”最早诞生于任天堂3DS平台，之后推出的PSV版和动画版同样获得了较好的成绩。



12月19日

SEGA宣布，将于2014年2月6日发售的消除游戏《噗哟噗哟对俄罗斯方块》，将起用日本人气演员、歌手前田敦子作为宣传代言人。《噗哟噗哟对俄罗斯方块》是集合了两大消除游戏品牌的梦幻消除游戏，对应平台包括3DS、Wii U、PSV和PS3四大主机。而前田敦子对于熟悉日本演艺界的玩家来说可谓再熟悉不过，从日本国民天团AKB48毕业之后，前田仍活跃在日本偶像界的第一线，深得各个年龄层粉丝们的喜爱。为了配合游戏的发售，前田敦子今后将在游戏的宣传海报、电视广告中出现，全力支持游戏的宣传。





12月19日

Marvelous AQL宣布，深受玩家们喜爱的牧场经营游戏《牧场物语》的最新作《牧场物语 连结新天地》的发售日终于敲定。游戏将于2014年2月27日发售，售价5040日元。作为系列最新作，玩家可以将自己产出的物品通过贸易功能出货到世界各地，并通过联机前往好友的牧场，可谓突出了“连结”这一主题。而本作还将与任天堂旗下的“《超级马里奥》系列”合作，《马里奥》世界中的道具也会在本作中出现，只要玩家满足某些条件，就可以在自己的农田中种植超级蘑菇、火焰花、超级星等耳熟能详的道具。如果好好加以种植，便可令它们发挥特殊效果，令自己的牧场经营变得更加有利。





栏目主持：胧月

PORTABLE GAME SALES RANKING





《智龙迷城Z》刚卖两天时，就有位业内朋友透露口风说：“这次‘帕子多拉’的销量保准吓尿你们。”于是拭目以待地等到销量公布的这天，不得不说这销量委实远超预料，尽管不算完全的原创品牌，但也颇有当年《任天狗》横空出世的感觉。截止到目前，日本又传出本作出货已破百万的消息。其他方面，由于到了年底，任天堂的第一方品牌相继抬头。《动物之森》、《朋友聚会》以及诸多马里奥系作品均销量上涨明显。

软件销量（日本） 2013年12月9日～12月15日

排名	变动	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	NEW	智龙迷城Z	パズドラZ	■Gungho■PUZ■2013年12月12日■4400日元	53万4782套	53万4782套	3DS
2	—	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスター X・Y	■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元	13万9493套	358万9234套	3DS
3	NEW	进击的巨人 人类最后之翼	进击の巨人 人类最后の翼	■Spike Chunsoft■ACT■2013年12月5日■6090日元	3万5903套	12万5351套	3DS
4	—	怪物猎人4	モンスターハンター4	■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元	3万5660套	320万6695套	3DS
5	NEW	雷电十一人 大爆炸・超新星	イナズマイレブンGO ギャラクシー ビッグバン／スーパーノヴァ	■Level-5■RPG■2013年12月5日■5500日元	2万8079套	11万3913套	3DS
6	↑	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	2万6971套	393万5168套	3DS
7	↑	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	■NBGI■ETC■2013年8月1日■5480日元	2万3713套	36万1803套	3DS
8	↓	偶像活动 我的两位公主	アイカツ！ 2人のmy princess	■NBGI■SLG■2013年11月21日■5480日元	2万3665套	10万7029套	3DS
9	↑	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4800日元	2万2969套	151万1480套	3DS
10	↓	海贼王 无限世界 红	ワンピース アンリミテッドワールドR	■NBGI■A・AVG■2013年11月21日■5980日元	1万7661套	13万6950套	3DS

硬件销量（日本） 2013年12月9日～12月15日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	18万3762台	447万7590台
PSV	3万4993台	107万3407台
PSP	5841台	41万2245台

3DS累计销量 1424万72台

PSV累计销量 2150万566台

PSP+PSP go累计销量 1959万1345台

四周间硬件销量推移表（日本）

2013年11月18日～12月15日

200000
150000
100000
50000
0

11月18日～11月24日 | 11月25日～12月1日 | 12月2日～12月8日 | 12月9日～12月15日

3DS PSV PSP

软件销量（北美）

2013年12月1日～12月7日

排名	游戏名	英文名	信息	本周销量	累计销量	机种
1 ↑	口袋妖怪 X・Y	Pokemon X/Y	■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元	11万1970套	261万7467套	3DS
2 ↓	塞尔达传说 众神的三角力量2	The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	■Nintendo■A・RPG■2013年11月22日■39.99美元	7万8923套	51万3752套	3DS
3 ↑	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario & Luigi: Dream Team	■Nintendo■RPG■2013年8月11日■39.99美元	4万6926套	40万623套	3DS
4 ↑	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元	38,257套	889,177套	3DS
5 ↑	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元			3DS
6 ↑	纸片马里奥 贴纸之星	Paper Mario: Sticker Star	■Nintendo■A・AVG■2012年11月11日■39.99美元			3DS
7 ↑	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元			3DS
8 ↓	马里奥聚会 岛屿漫游	Mario Party: Island Tour	■Nintendo■ETC■2013年11月22日■39.99美元			3DS
9 ↓	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元			3DS
10 ↑	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元			3DS

硬件销量（北美）

2013年12月1日～12月7日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	22万6592台	328万1312台
PSV	1万8356台	41万6671台
PSP	4020台	10万8977台

3DS累计销量 1099万9933台

PSV累计销量 158万3645台

PSP+PSP go累计销量 1976万4394台

四周间硬件销量推移表（北美）

2013年11月21日～12月7日

600000
500000
400000
300000
200000
100000
0

11月10日～11月16日 | 11月17日～11月23日 | 11月24日～11月30日 | 12月1日～12月7日

3DS
PSV
PSP



●想知道《塞尔达传说 众神的三角力量2》里怎么使用壁画力量穿梭于两个世界。对《勇气原点 谨为续篇》这个名字很感兴趣，而且人物也很可爱！（北京 王云龙）

●在《BBCP》登陆PSV前，有球哥登场的《JUMP全明星大乱斗》可说是最能吸引我买PSV的作品了。（北京 张淳）

●觉得《影牢 暗黑公主》是变相的《勇者别嚣张》，对扮演勇者已经腻了。（湖北武汉 袁雅婷）

●《恶魔高校D×D》，波涛汹涌，呵。（广东汕头 梁恺杭）

游人望远镜

栏目主持
虫无兮

转眼已是元旦前夕，若是在日企工作，差不多是该办忘年会的时候了。在日资企业辗转了3年的虫某，因缘际会地只参加过一次年会。虽然在年会上中了头奖，不过无论是奖品内容还是之后的遭遇都给整个2013年开了个坏头。比起年末统一犒劳的这种聚会，还是希望能将关心分散到每个工作日里呀。



坂口博信

"《最终幻想》系列"生父

I leave LA for Tokyo.

12月15日



上辑的海鸥的后续照片。话说坂口大叔整天发"Tokyo"、"I leave LA for Tokyo."这一类内容，这是生存确认的信息吗?



松野泰已

"《皇家骑士团》系列"、《放浪冒险谭》、《FFT》等名作的制作人

因为最近忙起来了（和网速没有关系w），正想着"还是不要课金了吧"的时候，收到了SE发来的费用结算的邮件。难道我的心被看穿了吗?

12月17日

●●●○○ SoftBank 4G 16:02 99%

メイン

ファイナルファンタジーXIV: モグステーション
http://sqex.to/Msp

問い合わせ番号 ：

スクウェア・エニックス アカウントをご利用いただきまして、ありがとうございます。
「ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア」のご利用料金の決済が完了しましたので。
内容をご確認ください。

決済日 ： 2013/12/17
サービスアカウント名 ： ファイナルファンタジーXIV

サービスコース ： スタンダードコース
お支払方法 ： クレジットカード
契約周期 ： 90日間

お支払金額 ： 4,347 円

课金不能停，复刻不能停，移植不能停，加强版不能停——其实我并没有在影射什么，只是有些东西就跟吃药一样，更何况是被SE监视着的松野呢?



志仓千代丸

Mages.社长兼游戏制作人。代表作《命运石之门》

方块的大小不同、全镜面的魔方要把六个面都弄齐还真是麻烦啊……

12月19日



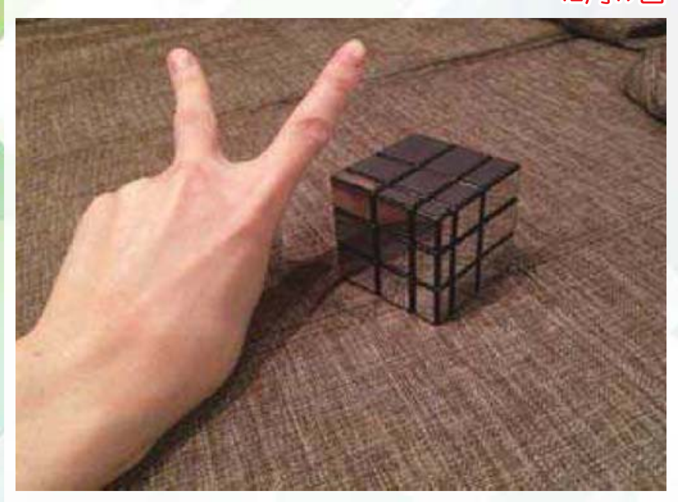
最后只能弄成这个样子……不甘心。

12月19日



呃，一不小心就把它弄好了（笑）。

12月19日



魔方理论上只要能够背熟攻略基本就没有不能攻克的，连这种奇形怪状的也有对应的攻略法，只不过实际操作时手指灵活度也是个问题，尤其是寒冬时节手指都僵了还怎么玩得转魔方。



神谷英树

白金工作室游戏制作人，代表作为《鬼泣》《生化危机2》《猎天使魔女》

今天从19点开始有忘年会和Bingo大会。

12月20日

有好多PSV！

12月20日



连2DS都有啊w。

12月20日



虽然中奖了但这算什么……

12月20日





2010年啥都没中，2011年中了《玩具总动员》的胡迪，2012年则是中了几罐啤酒，神谷的手气是呈上升趋势啊。可以的话也想参加这样的忘年会……



黄金眼



本次评分《真·高达无双》鹤立鸡群，刚经历过《357猛将传》那同屏人数的折腾，本作的砍杀爽快感尤为明显。大卖百万的《智龙迷城Z》玩法上贴近单机玩家，看似简单的外表下拥有较高的技术要求和丰富的探索乐趣，之前久闻本作大名而又是坚定的传统掌机玩家可以一试。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

真·高达无双

黄金珍藏



PSV

本作集合了《高达》原作的众多机师和机体，以无双的形式表现出来。登场机体约120部，收录6部原作剧情外加原创剧情，还可以使用巨大MA作战。



总分 27

项目	评价
爽快感	★★★★★
技术表现	★★★★☆
粉丝服务度	★★★★★

■真・ガンダム无双■卡带
■Koei Tecmo Games■ACT■动作・一骑当千
■2013年12月19日■1～2人■对应交叉存档

胧月 没有重蹈《真·北斗无双》的覆辙，完全可以冠上4代之名。原作剧情只有6部作品，但过场动画表现上佳。动作性有大幅提升，普通攻击和冲刺攻击段数强化，喷射槽消耗大减，让玩家能够打出更华丽更快捷的玩法。蓄力射击的加入让以往偏格斗的系列风格有了改变，值得称赞。究极模式的原创剧情亮点不少，可惜没有语音和动画。不过究极模式的耐玩度虽然很高，但取消了以往执照、好感度的设定，隐藏要素完全卡片化，归纳起来就是一个刷字，多少给人一些不用心的感觉。 **9**

马修 精彩和激烈以及两大品牌结合的魅力就不多说了，画面看着其实比PS3版细腻，同屏敌人比家用机版略少尽管平时没多少影响，但有些抢时间的任务还是会觉得很累。 **9**



白菜 毫无疑问是至今为止掌机上屈指可数的优秀《无双》。同屏敌人数量多，读盘时间短，战斗中不会掉帧，爽快感非同一般。非常适合“高达”与“无双”双方的FANS。 **9**

剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星



PSV

为《剧场版 魔法少女小圆 起始的故事/永远的故事》造势的改编作品，玩家要操作作品中登场的五名魔法少女，体验爽快的“魔法ACT”。

总分 21

项目	评价
画面	★★★★☆
音乐	★★★★★
爽快感	★★☆☆☆

■剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram
■卡带■NBGI■ACT■动作
■2013年12月19日■1人■对应PSV TV

白菜 完全收录全程语音和原作BGM，日常AVG部分能看到原作中没有出现的角色组合之间放闪光弹，对于FANS来说已经值回票价。ACT部分的手感也还意外地不错，敌人强度设置适中，不会像木桩一样待在原地，攻击力也足以带来威胁。不过迷宫中的战斗比较单调，玩不出太多花样，特殊魔法的种类也略少。另外游戏的容量较低，CG偏少，对于想多多体验原创故事的玩家来说有些遗憾。故事整体也缺乏足够详细的说明，是以玩家知道原作故事的前提来制作的。杂兵种类和魔女BOSS数量也有些不够。总的来说还是没能跳出FANS向作品的框架。 **7**

阿鲁 作为一款FANS向作品，忠实还原原作这点做得不错，操作爽快感上也可以接受，但3D建模的质感还有所欠缺，敌人种类较少，最关键的是同伴AI较低，魔女战时很容易死掉。 **7**

乌冬 本作最大的卖点就是可以看到原作中所没有的角色组合进行的会话交流，可以从中了解到这些角色不为人知的关系性。战斗部分则中规中矩，敌人的种类如果能丰富点就更好了。 **7**

机灵粉碎者



3DS

Capcom重磅打造的原创动作游戏，主角的少年们需要不断击倒神秘金属生命体“机灵”，并用其留下的“机灵金属”武装变身，向更加强大的机灵发起挑战。



总分 21

画面	★★★☆☆
操作性	★★★☆☆
热血度	★★★★★

■ガイストクラッシャ–■卡带
■Capcom■ACT■动作■2013年12月5日
■1～4人■对应扩张滑杆/周边玩具

虫无兮 游戏中，玩家需要进入不同的关卡与任务，击倒巨大BOSS以获得装备，这不禁让人联想到同社著名游戏《怪物猎人》。相比起来，本作判定相对宽松，不同装备的招式差异和不同形态下的战斗风格都让战斗充满了变数及新鲜感；但是战斗中的视角问题十分突出，打击感也比较差，没有地形变化及素材收集的关卡也十分单调。面向低年龄层玩家而打造的热血剧情是一个极大卖点，变身成为与BOSS同等身形的巨大机灵所展开的战斗也充满了迫力。热血的剧情和巨大化变身，无不与玩家的少年心产生共鸣。 **7**

乌冬 游戏融合了热血少年系漫画和战队英雄类的题材，再加上Capcom的动作游戏手感，打起来非常爽快，不过视角运用有点糟糕，对游戏的流畅度有一定的影响。 **7**

胧月 打起来比较爽快，角色和剧情氛围都接近热血特摄系，游戏方式感觉是低龄向的《怪物猎人》。游戏的镜头使用不佳，经常辨不清自己和敌方的位置，导致操作有点障碍。 **7**

智龙迷城Z

热血推荐



3DS

本作是由同名手游改编的作品，游戏中，世界被邪恶组织弄得四分五裂，玩家扮演一名驭龙使，与邪恶组织进行战斗，为恢复世界的原貌而展开冒险。



总分 24

收集	★★★★☆
培养	★★★★☆
爽快感	★★★★☆

■パズドラZ■卡带
■Gungho■PUZ■益智・转珠三消
■2013年12月12日■1人■对应擦肩通信

阿鲁 游戏的战斗跟手游一样，采用了经典的三消玩法，简明的操作配合爽快的连锁消除让人欲罢不能，发动攻击的效果也很华丽，一上手就容易玩上瘾。RPG要素的加入值得称赞，增加了剧情融入感的同时，也让自由探索成为了可能，但可惜的是剧情方面非常幼稚，探索也只是走走形式。收集和养成是增加游戏生命力的重要要素，游戏中种类超过200的怪兽足以体现本作的诚意，要知道这些都是不用课金的！不过游戏的缺点也很明显，非战斗画面可以用“惨不忍睹”来形容，走在城市里给人的感觉像在玩GBA时代的产物。 **8**

白菜 从智能手机搬上3DS，平台的变动并没有造成乐趣降低，反而因为废除了课金制度带来的等待时间，使得游戏的连贯感大幅提升。宝石消除以外的部分制作中规中矩。



8

库玛 三消模式加RPG的搭配意外地让战斗酣畅淋漓，没有课金系统的设定也让玩家可以更为安心地享受游戏的乐趣。本作保留了手游的优点也加入了很多原创的元素，比较耐玩。 **8**

家乡物语



3DS

本作讲述主人公在被一封信召唤到乡间后经营小店的故事。在与村民的互动中触发剧情后，主人公还可以与部分村民达成感情结局。



总分 18

画面	★★★☆☆
难度	★★★☆☆
创意	★★★☆☆

■ホ–ムタウンスト–リ–■卡带
■Level-5■SLG■模拟・经营
■2013年12月12日■1人■无对应周边

库玛 相比同类作品，本作的形式非常简单，只需要经营一所杂货铺并扩展其规模，然后再通过与村民的互动触发各种事件即可。游戏的音乐素质不错，画面只能说是马马虎虎，从剧情和系统来看本作虽是一部可以轻松享受的小品之作，但缺点也十分明显：店中的货架上只能放一个商品并且在卖完后无法自动追加、地图内容空洞、NPC移动速度过快等等。并且游戏里的指南也十分敷衍，就算是懂日语的玩家有时也会出现摸不着头脑的情况。游戏中各种各样的Bug也不少，希望之后会有更新补丁来解决这一问题。 **6**

苍穹 在诸多设定方面都显得不够人性化，重复的机械式操作也较容易带给人厌烦感，没能表现出经营商店的真正乐趣，宣传时强调的与村民的交流也很平淡。 **6**

胧月 镜头的视角非常不好，号称个性丰富的100名角色其实大半都是打酱油的摆设。此外能做的事情也太少，就算挣了钱也不能做什么富有成就感的任务，作业感较强。 **6**

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐　黄金眼评分 27　文 胧月

3DS　RPG | 角色扮演

马里奥与路易 RPG4 睡梦大冒险

マリオ＆ルイ－ジ RPG4 ドリ－ムアドベンチャ－

Nintendo	日版	2013年7月18日
1人	4800日元	无对应周边

游戏时间：40 小时以上

系列自从第一作在GBA上登场以来，就以其新颖的动作性和独特的解谜性而受到了玩家们的欢迎。虽然这两个特点也是《马里奥RPG》系列的招牌要素，但是相比之下兄弟俩合力出演的RPG还是有着自己的特色，比如搞笑的故事和全新的冒险世界等，而其中最大的亮点莫过于路易在游戏中的戏份了。原本的配角在本系列中被放大了个性，其胆小但可靠的性格在冒险中也起着关键作用。正因为以路易为主要角色的游戏不多，所以在路易30周年之际，系列最新作《睡梦大冒险》也就打着路易的名号顺应而生了。

睡梦主题，穿梭在梦境与现实

在第一作中，马里奥和路易在豆子王国内寻找星之力量；第二作则回到了过去的蘑菇王国，和婴儿时期的马里奥兄弟四人携手挽救王国的危机；第三作更是和劲敌库巴成为了冒险伙伴，一起将夺取蘑菇王国的敌人打倒。每次作品中，马里奥和路易两兄弟都在会在全新的世界进行一场惊心动魄的冒险，本作也不例外。

两兄弟应邀来到了枕头岛，他们在这里遭遇了恶梦魔王的袭击，并在冒险过程中受到了远古枕头族的求助，故事就在这个全新的冒险舞台上展开了。在这里会遭遇方块族人、枕头族人和土偶族等多种新角色，前几作的豆子族人和黄星星等熟悉的角色也会在游戏中登场，让故事更加热闹。本次的场景采用了3D立体来表现，颜色和效果都十分漂亮，有着花园、海滩、树海等多个缤纷的新场景。每个场景特色的机关和敌人，也让游戏内容异常丰富。

最具特色的当属游戏的冒险主题——睡梦。在冒险的过程中经常会遇到无法前进的情况，这时就需要进入到相应的梦境并抵达迷宫最深处打倒敌人才行。在梦境中的行动会对现实时间产生影响，从而开启新的道路继续前进。此外还要解除枕头族人的封印才能获得他

们的帮助，这也需要进入梦境来完成。这种穿梭在梦境与现实的双重冒险，让本作的剧情更加立体化。

丰富的动作和解谜

动作性是本作的标志，玩家要通过AB两个按键分别控制两兄弟来使出各种战斗技能，才能顺利打倒敌人。不过该系列的动作性不仅仅是指战斗，在地图上解谜时也会利用到两兄弟的丰富动作。在每一代作品中，随着冒险两人会获得越来越多的地图动作，玩家则需要观察地形，通过不同的按键操作控制两兄弟使用相应的动作来破解机关前进。这种解谜和动作结合攻关的形式更是本系列区别于其他游戏的特色。

这点在本作中更是得到了加强，除了原本的钻地、砸扁等动作外，还加入了侧身回旋和球形跳跃等新技巧，与此同时，机关的种类也变得更加丰富了。梦境中是以2D卷轴的形式进行攻略的，虽然没有了大地图的各种动作，却可以在梦境中召唤出大量梦路易并变身成各种方阵行动，不同的机关和障碍物也需要不同的方阵才能破解。这种不同于大地图的解谜，让人不会因长期陷入一种游戏方式而感到烦躁。

人性化的新手体验

本作增加了诸多新的地图动作和方阵，但并不会给玩家带来记忆门槛，这点要归功于游戏详尽的教学内容。每次获得新动作后，系统会就动作的使用方法和其对应的机关作一段十分详细的教学。相信任何玩家在通过教学后，都能够在以后遇到相应的机关时判断出应该使用什么动作来解谜。

除了教学方面，游戏还在游戏难度上为新手玩家或是不擅长动作游戏的玩家提供了“简单模式”。当一个敌人反复打不过去的时候，就可以选择简单模式来轻松干掉敌人。诚然辛苦打过强力BOSS得以继续感受剧情是RPG游戏的一大乐趣，但是这也为新接触本系列的玩家提供了另一种选择。毕竟3DS玩家的年龄层十分之广，让各种类型的玩家都能找到自己体验游戏的方法才是最重要的。

巨人战斗，体验英雄的感觉

既然是路易30周年纪念作品，那么本作中路易的戏份当然会大幅增加。路易除了和以往一样是马里奥冒险的好搭档，同时也为游戏的主题“梦境”提供了桥梁作用只有路易的体质能够轻松睡着并制造出能让马里奥进入梦境中继续冒险。

另一个让路易大放光辉的地方便是巨人战斗了。其实巨人战斗在《RPG3》中就有登场，当时玩家要控制巨大的库巴和巨型敌人进行大迫力的战斗，颇有特摄片的感觉。本作中的巨大化人选改为路易。在几个重要章节的最后，梦境中的路易都会合体，变身为超级巨人。此外战斗方式也由于技能而大大改良。需要用触控笔来划动屏幕来让路易使出拳击等战斗动作。躲避攻击和追击敌人也需要在下屏点击，在进行最后绝杀时更是将3DS模拟成控制器来进行体感操作。

丰富的收集要素

在冒险的同时，场景内还隐藏着各种各样的道具、宝箱和加能力的豆子。除了常规的机关之外，利用各种动作收集道具也是游戏乐趣之一，这个乐趣在本作中被大大增加了。首先宝箱变为了一个个拼图，收集完成后可以获得合体技能。其次还增加了枕头族人，需要玩家进入梦境后破解一个个梦境的小谜题来解救村民。最后无论是宝箱，枕头族人还是能力豆，收集的完成度都可以在游戏的选项中看到。这让玩家更加有目的地进行收集，并能够在通关后为完美游戏而继续努力。

总的来说本作新意十足，一路玩下来可以体验到一场生动美妙的冒险故事。多种人性化设计也让游戏变得十分轻松，是款值得推荐的佳作。

便携领域

年底全国各地开始频频出现的雾霾天让人们对于环境保护的意识又提高了不少，各类智能手机上的污染指数类应用因此受到了关注。无论是微博还是微信的朋友圈，都能看到不少小伙伴用环境预报类应用发来的当地环境指数，总之密密麻麻的感觉让人不由得觉得环境预报的重要性已经不亚于天气预报了。

情报室

三星即将发布Galaxy Core Advance智能手机，针对老人和残障人士



三星正在筹划进入一个被多数手机制造商忽略的市场——他们将为老人和残障人士发布Galaxy Core Advance智能手机。日前三星发言人对韩国媒体说，Galaxy Core Advance主要针对视力存在障碍以及动作不便的特殊群体。硬件方面，它会保留同款设备的主体参数，惟一的外部变化是电源键和音量键将比过去更大，以便让用户在低光条件下也能看清。他们还将开发OCR应用，直接用手机镜头读取纸质印刷物上的文字，然后通过手机读出来。另外，他们还会在手机外壳涂有特殊涂层，以免老人或手脚不便者因为握持不稳，导致手机跌落而造成设备损伤。Galaxy Core Advance预计在2014年1月推出。





不谈画面谈效果，初代《古墓丽影》登陆iOS



Square Enix已经变成了名副其实的“手游大厂”，家用机上的知名游戏系列《古墓丽影》的初代作品也被搬到了iOS上，当初PS上令人眼前一亮的画面，时隔多年后在iPhone和iPad上被原封不动地再现了。

游戏在操作上采用了虚拟摇杆加按键的模式，视角则采用第三人称，画面上随性分布的动作按键让玩家有点无从下手，不过初代的经典动作元素都有所保留。游戏内容和PS版基本一致，在原版8大关卡基础上增加了两个



原创新关卡。

尽管画面没有丝毫提升，操作也因为虚拟按键让人喜忧参半，但是对于喜欢《古墓丽影》的玩家来说这也是一次不错的重温旧作的机会，游戏在中国区App Store仅售6元，感兴趣的玩家可以尝试。

《驭龙者》新作《驭龙者RPG》公布





Konami的卡牌手游“《驭龙者》（Dragon Collection/ドラゴンコレクション）系列”即将推出新作，新作名为《驭龙者RPG 少年与猎神之龙》，将会在2014年登陆iOS平台。

此次游戏中冒险的舞台设定为“巨龙星球(ドラゴンアース)”，为《驭龙者》中600年前的世界，属于百年战争后期。当时世界处于暗黑神的控制之下，将幻兽娜妲莎视作旗帜的抵抗势力派，不幸遭到了暗黑神的追击。游戏所收录的原创故事剧本将会由《幻想水浒传》的制作团队负责。

本作是一款角色扮演类游戏，在游戏中玩家需要扮演背负使命的主人公，与同伴们一同踏上冒险之旅，对抗由暗黑神率领的帝国军。当然，《驭龙者》中为人所熟悉的怪兽们都将会在本作中登场。玩家可以在地图上选择想要进入的迷宫，在迷宫中会有怪物来阻挡前行之路。打败怪物后有一定几率开出宝箱、宝壶，入手稀有道具的话，对战斗的推进相当有利。战斗时，玩家可以操纵角色发动特技来战斗；在城镇中，也可以通过购入武器和装备等来强化角色。另外，和城镇NPC对话能够得到关于新迷宫和新任务的情报，让游戏继续推进。

SLG名作《三国志战记》iOS平台复活





光荣旗下的“《三国志》系列”是很多老玩家从286、386古董电脑上就开始接触的游戏系列。最近“《三国志》系列”的衍生作品将登陆iOS平台，它就是《三国志战记》。

《三国志战记》是以三国时代为背景的SLG，第一作发售于2002年，随后在2003年推出了第二代，一代还曾经推出过官方繁体中文版。《三国志战记》去掉了“《三国志》系列”中较为繁复的内政和国家治理部分，以战棋过关为主要玩法，纯粹的战略要素和将领特技是游戏的最大特色，全3D画面在当时代表了极高的制作水准。

时隔十余年，《三国志战记》在iOS上重生，依旧是熟悉的三国篇章，与PC版相比也毫不逊色的3D画面，将玩家再次带回烽火硝烟的三国时代。iOS版《三国志战记》同样会以军师视角展开，玩家扮演的军师会在战斗中起到至关重要的作用，每一个武将都有强力的技能，需要玩家充分思考然后运用。此外“连锁”、“据点”、“俘虏”和“武将录用”、“武将说得”等系列经典元素也会在本作中出现。

游戏适用iPhone和iPad，可免费下载，但是带有付费购买篇章，全篇一次性购买需要1600日元，单独购买费用则是每章300日元。

iOS/Android

MindNode



类型：效率	厂商：IdeasOnCanvas GmbH
价格：限时免费	版本：中文版

《MindNode》主打的是思维映射与纲领罗列，可以有效地帮助用户应付一些逻辑上比较复杂比较长远的代办事项，对整个事件的细部联系有个直观的了解。当然，为了满足个性需求，应用还内置了不少的美化和文本配置方案，稳定性也有了大幅提升，让用户随时都可以享受到贴心的思维导图服务。应用支持的任务或事项管理种类很多，比如企业内的各种待办事务、节假日出行安排、创作灵感的收集与整理贯通、某一项目的流程或分段管理，小到生活琐事，大到人生规划，无论是在校学生，还是代课老师，又或者是项目管理人员，这款应用都有一定的用处。

而且其使用方法非常简单，一开始会提示用户双击每一个节点来进行文字编辑，拖动该节点旁边的加号意味着创建一个新的节点分支，新建分支时线条会自动以各种颜色进行区分，让每一种类型的事件看起来清晰有序。至于具体是什么颜色，用户可以自行更改，也可以选择应用自带的配色方案，并且除了颜色之外，线条的粗细和虚实样式也可以按照用户的意愿进行调整，自由度相当高。





《MindNode》之所以能够在众多思维导图应用中脱颖而出，主要是易操作性和易看性两大方面有杰出的表现，不仅可以轻松完成文字输入，而且还能很快地创建各级主题，绘制逻辑联系，加之齐备的导出功能以及丰富的个性化设置，无疑会让用户办公、学习和生活事半功倍。

iOS

NOTE'd



类型：生活	厂商：Suxxexx
价格：限时免费	版本：英文版

写日记是一件颇有情趣的事情，但面对如今这个丰富多彩的世界，单单只是用文字来记录生活的话显然会枯燥单调不少，所以人们利用便携设备的拍照、定位功能，将日记内容丰富化和趣味化，而Suxxexx推出的《NOTE'd》在提供多种记录形式的同时，还将操作最大限度地简化。

本应用界面非常朴素，以颇有质感的灰色背景打底，力求带给用户最清晰直观的视觉效果。进入应用后会第一时间得到“新建”提示。方法非常简单，首先建立一个新的日记本，几十种样式不同的本本任君挑选，主题上有“黑板”、“熊猫”、“彩虹”等等可选。用户可以自定义每一个笔记本的名字，接下来可以使用同样的方法来添加文章，按右上角的“+”按钮即可。在内容记录上并没有采用全屏的显示方式，而是合理地将纸张、输入面板和功能按键进行顺序排布，当然这并不代表日记的字数上会有所限制。“图片”功能的使用也非常简单，用户可以选择“现场拍照”或是“本地取图”两种添加方式。接下来“定位”功能可以明确地告诉你每个日记发生的地点。至于“录音”那就更简单了，重复按下中央的圆形按钮表示录制和停止，功能算是中规中矩。





关于保密问题，应用不仅允许用户对程序本身设置密码，给单个日记本上锁也同样可以办到。总体来说这款日记应用小巧可爱之余也不乏功能性，便捷的操作以及实用的密保措施注定会赢得不少用户的青睐。

iOS/Android



本作最大的特点就是插入了大量的剧情动画片段以及旁白对话，游戏过程宛如一次动画电影观赏。随着场景的深入，游戏难度会增高，乐趣也会增加，但是因为没有中文，所以需要玩家有一定的英文基础才能顺利玩下去。





游戏讲述了主角Robert生活在一个叫作Asposia的地方，这里是一个神奇的世界，土地非常广袤且悬浮在空中，这里的空气完全通过三座风泉来实现交换对流。然而不知从何时开始，风泉依次消失，这触怒了风神，Asposia变成了一个狂风怒吼的不毛之地，主角Robert则在无意间被卷入了这一系列离奇的事件中。阴差阳错地，Robert在神秘的盗贼Laura的帮助下，带着天真而善良的心，踏上了寻找风泉枯竭真相的冒险征程。

游戏画面是典型的手绘卡通风格，菜单界面的字体也很有“涂鸦风”。画面虽然简单却不失细节，人物和场景层次非常分明且形象生动。背景音乐营造出了诡异却不失节奏的氛围，不过最令人赞叹的是游戏的专业配音，整个游戏玩起来也如同播放电影一般流畅。操作方面，玩家可以通过点击游戏场景中的物品来与其互动，有些地方需要使用对应的道具才能够达成想要的结果。点哪走哪的移动方式和指啥拿啥的动作设定让操作更简单。除此之外，正确地将一个物件拖到另一个物件上可以让二者组合或互相起作用。组合方式非常多样，经常会有让人意想不到的组合出现。

iOS/Android



愤怒的小鸟们成为游戏界的明星已经不是什么新鲜事儿了，而开发商Rovio也终于把目光瞄向了乱斗型赛车，于是这款《愤怒的小鸟向前冲》便在12月和大家见面了。游戏的主角们自然是熟面孔，鸟儿还是那些鸟儿，猪仔还是那些猪仔，但是变为赛车游戏的本作在画面上比起以前的系列作品要精致很多，色彩也更加鲜艳，3D建模的立体感虽然不算很突出，不过贵在自然，视觉体验还不错。

竞速是游戏的核心，不过乱斗型赛车游戏大都更偏向于休闲，本作自然也不例外。操作上，系统提供了虚拟按键或者重力操控两种，很容易上手。全程只需要控好拐弯就行了，右上角的加速道具基本是一次性的，后期可以多次使用，但是需要内购。

跑道上自然少不了金币、加速带这类东西，不过赛道本身比较简单，基本上是一口气就可以开到底的类型，没有太多的选择。好在游戏有多种模式，除了需要逐步解锁的赛道场景之外，玩家可以在一个场景内体验和绿猪军团比拼速度的锦标赛、一个人进行的计时赛、撞水果赛和对手赛等等。商城里还有大量道具和赛车可以购买，而获取这些东西的方法除了以大量的游戏时间换取金币外，就是直接花钱购买了，总之现在的大多数手机游戏都是免费下载，然后内购享受，本作也没有例外。



传闻已久的任天堂网络ID和Miiverse终于空降到3DS平台。任天堂网络ID注册后的改变目前仍不明显，而Miiverse的乐趣还有待慢慢挖掘。相比起来，18日的直播会所带来的冲击要大得多，任天堂旗下的所有角色几乎都有戏份，许多陈年旧作也公布了续作的消息。有一点可以肯定，明年3DS上绝对不缺游戏玩。

3D短波

UPDATE 12月10日

任天堂放出了3DS 7.0版本的升级补丁，在之前的直播会中提到过的任天堂网络ID及Miiverse正式来到了各位3DS玩家面前。具体的注册及启动流程可以参考本辑光盘中附录的视频。更新7.0版本后，e商店也会进行更新。（下述“3DS”均包括3DS系列中的3DS LL和2DS，敬请注意）

此次更新的变化点

・3DS上可以注册、登录及设定任天堂网络ID。
・e商店对应任天堂网络ID，e商店点数与ID绑定，同一ID下的Wii U和3DS的e商店点数可以通用。
・3DS上追加Miiverse功能。
・软件版本有更新时，在启动软件时会出现提示。
・3DS间的搬家功能取消次数限制。
・主菜单下的摄像头启动方式更改为“同时按下L键和R键”。
・系统的稳定性和流畅性提高。

注意事项

・已注册的任天堂网络ID的ID名无法进行修改。
・任天堂网络ID的注册并非强制性，只是不注册的话，下述服务将无法使用：通过e商店下载免费软件和试玩版（升级补丁不在此列）、登录Miiverse、统合Wii U和3DS的e商店点数。
・如果不记得任天堂网络ID，可以在3DS的“本体设定”中确认；若是忘记登录密码，也可以在设定中操作，向注册填写的邮箱发送邮件来获取登录密码。
・登录任天堂网络ID后，若是将3DS格式化，则机子内保存的数据会消失（SD卡不受影响），变为未登录的状态。在该3DS上可重新登录同一ID。
・如果将任天堂网络ID删除，该ID所绑定的3DS及Wii U上的e商店点数会清零，e商店使用记录和ID好友也会消失（互加FC的好友不受影响），这点请务必留意。
・两台3DS之间不能共用一个任天堂网络ID，一台3DS上也无法登录多个任天堂网络ID。
・已经在一台3DS上登录过的任天堂网络ID想在其他3DS上登录，只能通过搬家这一途径。如果玩家转让了3DS，即使日后购入另一台，在新的3DS上也无法登录原先的ID来获得之前剩余e商店点数。另外，转让3DS前最好先格式化，解除已绑定的任天堂网络ID。
・已登录任天堂网络ID的3DS进行搬家时，任天堂网络ID，以及“SD卡内所保存的数据的使用权”、“DSi软件”、“e商店点数及使用记录”、“机内软件的存档”、“DS软件设定”均会搬到新的3DS上。新3DS中的SD卡若有软件数据，在搬家完成后也可以重新于e商店下载。但是，如果新3DS上已经登录ID且未格式化则无法进行搬家。

GAME

12月11日

电子书阅读软件《与书同行 3DS版》在日服e商店上架，除此之外只有三种游戏模式的《王的蓝图》和已在美服上架的《维克托大逃亡》两款游戏，模拟器游戏方面则有《耀西的宝石方块》。美服方面一口气上架了六款游戏，有经典世嘉作品《3D海豚大冒险》和《3D银河力量Ⅱ》以及之前刚在日服上架的《挑战极限 瞬间跳跃检定》，还有《自我风格工作室 发型沙龙》和《俄里翁大冒险》，以及模拟器游戏《双截龙》。另外，美服还发布了将于明年上架的下载游戏《不朽之刃》的试玩版。



EVENT

12月18日

临近年末，众多厂家在日服e商店上举办降价促销。Arc的游戏展开两轮促销，期间分别为12月18日～1月1日及1月1日～1月15日，部分游戏价格低至100日元。12月20日起，模拟器游戏中的“《加油五右卫门》系列”全线5折，优惠期只持续到12月31日。任天堂的三款人气下载游戏在购买时会有7折，活动期间仅限12月25日及26日两天。12月25日开始到14年1月8日，D3出品的4款下载游戏也将半价出售。总而言之，对于喜欢小游戏的玩家来说，这个年末必定不会寂寞。



GAME

12月18日

与上周的情况相反，日服e商店本周阵容十分强大：人气续作《暴走自行车DX2 银河》和话题作品《剑士闯魔城》一同上架，还有《3D冲破火网Ⅱ》、《Ai赛车 极速》、《世界霸者3D》共计5款游戏，模拟器游戏则是SE经典游戏系列的原点《最终幻想》。美服上架了《3D怒之铁拳》和《3D超级忍Ⅱ》，跟《3D冲破火网Ⅱ》同属世嘉的“复刻不能停”系列，另外还有日服已上架的《甜蜜幽会 猴子解谜》。



EVENT

12月18日

任天堂召开网络直播会，此次直播会的内容十分充实，包括明年年初的3DS新作《星之卡比 三重华丽》和《化石挖掘者 无限齿轮》等游戏的宣传影像，还有《大合奏 乐队兄弟P 合奏专用软件》和《口袋妖怪银行》等周边软件的介绍。详细内容可以观看本辑光盘内容。此次直播会结束后，日服e商店便上架了《大合奏 乐队兄弟P 合奏专用软件》这一款免费软件，若是身边有购买了《大合奏 乐队兄弟P》的好朋友，那就赶紧下载一个去同乐乐吧。



索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita 总部

PSV Azito 享受掌机的声光极致！

栏目主持：库玛

不知不觉今年也接近了尾声，说不定很多读者拿到书的时候已经迎来了2014年了吧。今年对库玛来说算是跌宕起伏，蛮有意义的一年，当然也玩了不少游戏，在游戏方面狠狠地长了不少见识。果然，有游戏陪伴的人生就会让人有幸福感啊。希望不仅是小编们，诸位玩家的游戏人生也能在来年变得更为丰富多彩。

冬日的PLUS祭典！

随着PS+提供的服务内容越来越丰富，为了让更多的玩家体会到PS+的各种便利，近日索尼举办了名为“冬日的Plus祭典（冬のプラス祭り）”的活动。



通过这一活动，之前没有加入过PS+会员的玩家可以立刻免费1获得5天的会员资格。而之前已经加入了PS+会员的玩家则可以在购入了3个月会员使用权的同时，再获得15天的延长期限。若是购入了12个月会员使用权的玩家则可以获得60天的延长期限。有兴趣的玩家可以直接在PS商店中点击活动画面进行申请，十分方便。

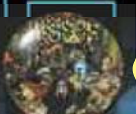
《大众高尔夫6》年末数据更新&DLC登场！

SCEJA宣布从12月18日开始会对《大众高尔夫6》进行数据更新。更新后，会在游戏中设置新的在线大厅，并会出现近穴击球入穴的小游戏，这个在在线大厅中随处可以进行的小游戏将会让你在进入实时大会（リアル大会）的等待时间中体会到不少乐趣。



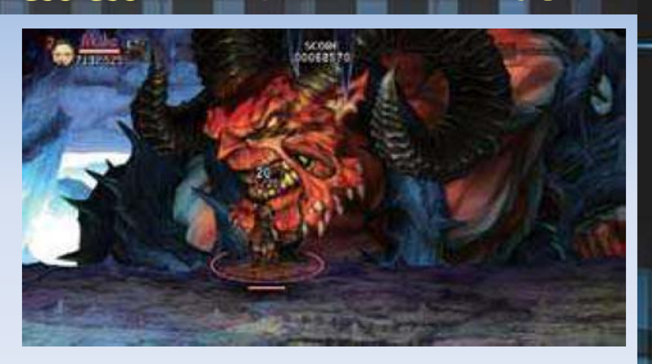
并且此次的数据更新还会在在线大厅中设置扭蛋机，从扭蛋机中玩家可转出大家喜欢的游戏角色，并且变得更强的他们也会在比赛中作为珍稀角色登场。转扭蛋机需要“扭蛋机用券（カプセル贩卖机用チケット）。转动一次需要200日元，除此之外游戏中也配有转动5次900日元和转动10次1600日元的套餐。

并且与索尼吉祥物——多罗和库罗的联动DLC也已开放下载。购入角色各需要500日元，并且同时还有400日元和600日元的角色Cosplay套装提供下载。



《龙之王冠》追加更新新难度——“终极”

《龙之王冠》已于12月20日开放了1.05版数据更新补丁的配信。运行了补丁后，游戏中会增添“终极”难度模式，并且角色的等级上限也会从原先的99级增加到255级。此次的更新补丁还对角色技能的效果以及角色的动作等内容进行了调整，不仅角色的动作变得更为稳定，新的调整也会让玩家的操作变的更为惬意。



《龙珠Z Z之战》体验版开放下载

12月18日，睽违两年的乱斗动作游戏——《龙珠Z Z之战》开放了体验版的下载。在体验版中玩家可以体验游戏初期的四个任务，并且体验版还搭载了线上游戏功能，玩家可最多同时与其他三名玩家进行联机。体验版的游戏存档也可以直接在正式版中继承。



▲游戏中可供操作的四名角色——孙悟空、孙悟空（幼年）、克林和短笛。

本月PS+免费游戏一览

和港服本月只追加了《索尼全明星大乱斗》、《墨西哥英雄大混战》两款作品不同，日服的PS+则在2013年年末来了一次猛烈地大爆发。并且配合本月日服的免费15日PS+会员的活动，就算是没有会员资格的玩家们也可以借此机会玩到不少免费游戏了！

日服

游戏译名	游戏原名
勇者别嚣张（PSP）	勇者のくせになまいきだ
装甲核心 方程式前线 国际版（PSP）	Armored Core FormulaFront International
文字解密大辞典（PSP）	ことばのパズルもじぴったん大辞典
雷霆之门（PSP）	ゲート オブ サンダー
雷霆之风（PSP）	ウインズ オブ サンダー
块魂	块魂ノ・ビ～タ
仙境传说 奥德赛	ラグナロク オデッセイ
Nikoli的谜题 数独	ニコリのパズルV ヤジリン
斯坦因之门	Steins；Gate
地狱边境	LIMBO
胖公主 蛋糕一把抓（PSP）	ぽっちゃり プリンセス ポ–タブル
灵魂能力 破碎的宿命（PSP）	ソウルキャリバ–Broken Destiny
混沌之脑 诺亚（PSP）	CHAOS；HEAD NOAH
格斗之王95（PSP）	THE KING OF FIGHTERS'95
突击骑兵（PSP）	ショックトル–パ–ズ
维京海盗大战	バイキングぽいぽい
侦探 神宫寺三郎 灰与钻石（PSP）	探侦 神宫寺三郎 灰とダイヤモンド
DJ Max Technika Tune	DJMAX TEVHNIKA TUNE
罪恶装备XX重音核心 加强版	ギルティギア イグセクス アクセントコア プラスア–ル

港服

游戏译名	游戏原名
魔界战记 无限（PSP）	Disgaea Infinite（日文版）
魔界战记 无限（PSP）	Disgaea Infinit（英文版）
小小变异者	Little Deviants（英文版）
墨西哥英雄大混战	Guacamelee!
创意族赛车 公路赛	Modnation Racers:Road Trip（中英韩文版）
机车风暴	MotorStorm RC（英文版）
开箱大作战	OPEN ME！（中文版）
迷幻音阶 联网的危机（PSP）	PhaseShift（英文版）
索尼全明星大乱斗	All–Stars Battle Royale（中英韩文版）
维京海盗大战	When Vikings Attack（中英韩文版）
反重力赛车2048	WipEpout 2048



本辑“前线”为不熟悉“《影牢》系列”的读者们带来了游戏的详细内容，从陷阱设置、对敌人的诱导到陷阱发动一应俱全。当然本作亦有收录系列全新的要素，是否能给老玩家们带来相应的惊喜呢？

文 白菜　美编 Juxi

PSV	ACT丨动作・策略	
影牢 暗黑公主		
影牢 ～ダ–クサイド プリンセス～		
Koei Tecmo Games	日版	预定2014年2月27日
1人	6090日元	对应周边未定
相关报道：Vol.213		

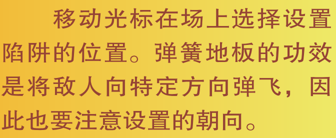


基本系统

继承了系列特色的基本系统并无太大变化，流程依然是设置陷阱，然后诱导敌人前往陷阱设置处，最后发动陷阱完成攻击。下面用图片来进行详细说明。



首先选择将要设置的陷阱。陷阱的风格与种类多种多样，用处也各自不同。以下选择的这个弹簧地板是极具代表性的一种陷阱。



移动光标在场上选择设置陷阱的位置。弹簧地板的功效是将敌人向特定方向弹飞，因此也要注意设置的朝向。



敌人的基本行动是追击主人公蕾格莉娜。玩家要做的就是预测敌人的移动路线，然后将敌人引诱至设置陷阱之处。设置了陷阱的地方会闪着白光，看过去一目了然。

当敌人踏入陷阱效果范围内后，立刻按下 × 键即可发动陷阱！敌人顺利地被弹簧地板弹飞。不同的陷阱有着不同的效果范围和发动时机，不过操作原理都是一样的。

新系统



连锁陷阱

至前作《暗黑幻影》为止，陷阱的发动都是设置在对应的三个功能键上，在恰当的时间顺序按键即可形成陷阱的连锁。而本作则能够以登录的方式将陷阱的发动顺序预先设置好，然后统一以 × 键发动。排第1位的陷阱发动后，第2位的陷阱就会自动进入待机状态，只要看准时机连续按 × 键，就能轻松完成多个陷阱的连锁。

注意画面右上角标注有 1 ～ 4 数字的登录框，这就表示当前总共可以同时登录并设置4个陷阱。



在实际设置中，敌人中了陷阱后的移动情况也会预先模拟演示出来，使得陷阱设置能够非常直观地进行。

当敌人踩到 1 号陷阱时，按下 × 键发动陷阱，敌人就会被香蕉皮滑了个四脚朝天……



盔甲破坏

侵入公馆的敌人中也有不少身着盔甲的敌人，他们身上的盔甲能够减轻遭受陷阱的伤害。不过只要找到盔甲的弱点并对其施加强力的攻击，就能将盔甲破坏掉。

身穿厚重盔甲的战士前来追杀主人公。

经过多种陷阱的试探，发现这身盔甲的弱点是岩石属性。于是首先用巨岩将其碾过……

对弱点造成伤害后，趁Combo还未断开之际，立刻追加钟摆斧刃的强力攻击！

盔甲破坏成功！



失去盔甲的敌人已经无法减少陷阱带来的伤害，如平时一般料理即可。



捕获

在场景中还存在有捕获敌人专用的场景机关。合理运用连锁陷阱的移动能力可以将敌人运送至该处，并对其进行捕获。不过捕获敌人的先决条件是敌人足够虚弱，否则即使成功起动捕获机关，也会被其迅速逃脱。

在工厂场景“巴鲁马机关”中展示着的小型潜水艇，靠着其坚固程度与工作精度大受好评。

潜水艇被吊在半空之中，要将敌人送进里面需要多下一番工夫。这里需要玩家多多琢磨陷阱的强制移动能力。



捕获敌人之后，潜水艇将会完全封闭起来，从内部绝对无法打开。入侵者的命运就掌握在魔神之女的手中……

此刻发动缓慢但威力巨大的钟摆斧刃命中，敌人被无情地向一旁击出……



在落点处又遭到2号陷阱的拘束，一时动弹不得……

由早已待机的电击柱完成最后一击。玩家全程仅需看准时机按下×键，就轻易完成了陷阱的4连锁。



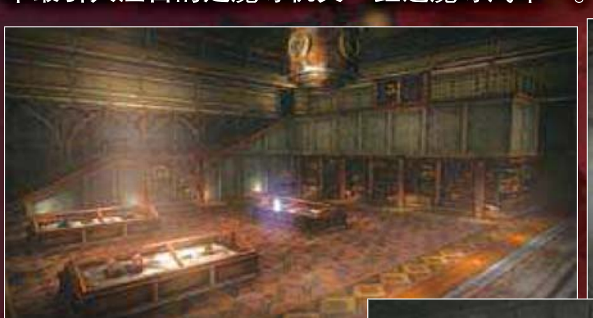
场景介绍

巴鲁马机关

无人的废工厂，如今只有魔导驱动的机械仍在不停地运作。展示室内陈列着各种机械与资料，其中最引人注目的是魔导机关“红莲魔导汽车”。



■排气口会间歇喷出高热的蒸汽，将靠近的人不分敌我烫伤。在排气口周围移动时一定要小心。





◀红莲魔导汽车的运行控制室。中央的转车盘除了能够调整运行方向外，同时也能调整高度。

▼原本是管理红莲魔导汽车运行的时钟，在巫女贝尔萨的改造下却成为了一个残酷的处刑机关。



▲入侵者被击飞到时钟前的瞬间，报时的鸽子会冲出时钟，用尖锐的喙刺穿敌人，并顺势将敌人扯回表盘上。此时两侧锐利的指针也会缓缓向敌人靠拢……

◀▼庞大的体积与超高速，被奔驰中的红莲魔导汽车撞飞的敌人必然受到重创。



魔导机关“红莲魔导汽车”

魔导机关是指将魔导作为动力源、忠实执行命令的自动机械类机关。而红莲魔导汽车则是被赋予机关列车机能的大型魔导机关。



普罗修莱茵城

系列常见的中世纪风格场景。巨大的前厅、高远的天花板、楼梯的配置、雕像与装饰品等等所有的一切都是为了让来客产生敬畏感而设计的。其中中央巨大的骑士雕像最为让人不安。





◀▼只需按下开关，雕像高高举起的巨剑便会应声挥下！在这柄巨剑面前，敌人的生命犹如风中残烛。



陷阱风格

本辑继续为大家介绍多种多样风格的陷阱，华丽、残虐与屈辱应有尽有，从外观上也不难联想到开发它们的巫女各自是哪位。





◀▲就算全力逃跑，在真空的吸引力面前也是无济于事的。被完全吸在墙上的敌人只能任人宰割……

华丽风格 壁系

真空吸壁（バキュームウォール）



从墙上出现巨大的换气扇，将周围的空气与人类一起吸引过去，是属于强制移动型的陷阱。

电击柱（スパークロッド）

华丽风格 地面系

从地面出现电极，放出强力的电击。一边停止敌人的行动一边给予伤害，攻击结束后的一段时间内敌人也会陷入移动缓慢的状态。

▼在放电结束之前，被击中的敌人都无法离开一步，只得惨叫着承受痛苦……

▶▼被眼前的魔神之女引诱，丝毫没有注意到头顶危机的敌人，最终只能屈服在圆锯所带来的刻骨铭心的恐惧下。

圆锯（サーキュラーソー）



残虐风格 天花板系

从天花板上降下的旋转圆锯，被这个陷阱命中的敌人所承受的痛苦简直无法想象。



连射飞箭（ガトリングアロー）

残虐风格 壁系

◀即使远离墙壁也免不了受到伤害。一经受创的身躯，除了承受接下来所有的飞箭外，再无其他选择。

设置在墙上的飞箭陷阱。多连装的旋转箭筒中连续射出飞箭，给敌人带来无数的伤口与痛楚。

投掷蛋糕（フライングケーキ）

屈辱风格 壁系

一眼看上去非常美味的蛋糕，实际上却是夺走敌人视线的凶恶陷阱。

▲▶从旋转的墙上飞出的蛋糕正中敌人颜面！满脸的奶油必定会阻挡敌人的视线，当然注意不要从敌人的背后发射。

香蕉皮（バナナノカワ）

屈辱风格 地面系

就是一块非常普通的香蕉皮。不过踩中它的敌人必定会滑倒至旁边一格，而那里说不定就是他生命的终点。

◀▲忽然从敌人面前出现的香蕉皮。踩上这个而送命的敌人不知会作何感想？

3DS

SLG丨模拟·经营

牧场物语 连结新天地

牧场物语 つながる新天地

Marvelous AQL	日版	预定2014年2月27日
1～4人	5040日元	对应周边未定

相关报道：Vol.213、214

POCKET HALO 光盘视频收录

近日MarvelousAQL在官网上确定了本作的发售时间，这个发售日期也算是恰好迎合了原本就洋溢着浓厚春日气息的本作。并且官网也随之公布了更多关于本作的新情报，那么就请和小编一起来了解一下吧！

文 库玛 美编 澄香

牧場物語 つながる新天地

与马里奥联动！新结婚候补公开！

“贸易”连结世界

将自己栽培的作物和乳酪品通过“贸易站”送往世界各地。如果自家的商品在各个贸易点获得极高人气的话就会得到明信片作为感谢。并且在本作中不只可以出售自己的商品，也可以在各个贸易点购买自己需要的物品，体验与世界紧密连结的乐趣。





“联机”连结好友

在本作中，玩家可以活用本地联机和网络联机的功能和朋友一起享受游戏的乐趣。玩家们不仅可以去朋友的牧场作客，也可以请他们到自己的牧场游玩。本作最多允许4人同时联机，并可以通过联机互相照顾对方牧场上的作物和动物、互赠道具作为礼物，并且联机的玩家们还可以在聊天模式下进行对话，尽享在游戏中与好友互动的乐趣。





"邂逅"连结大家





通过"邂逅通信"功能遇到的牧场主会来到玩家的牧场做客。与他们对话的话可以查看对方的信息，比如出货总额、饲养动物的种类、以及角色最近热衷的事物等。这不仅可让玩家知道对方的游戏情况，也可以将自己的信息传递给对方。是不是有一种不可思议的感觉呢?

与马里奥联动



任天堂的人气系列作品《马里奥兄弟》的道具也会出现在本作中。当达成了游戏中的某个条件后，玩家就可以在自家的田园中栽培《马里奥兄弟》中的经典道具——超级蘑菇、火焰花和超级星星了！栽培成功后这些道具就会发挥其不同的功效，为玩家的牧场生活提供各种帮助。



新角色公开



结婚候补

伊莉丝（イリス）

米斯特鲁的姐姐，作为小说家十分活跃。有着渊博的知识和丰富的人生经验，但实则不拘小节，性格豪爽。经常以大姐姐的姿态自居，擅长照顾他人。并且对依赖自己的人也十分温柔。可以一整天坐在家里写小说，也可以一整天都在镇上悠闲地散步，总之是一个十分随心所欲，有着自己生活步调的人。





米斯特鲁（ミステル）

结婚候补

经营着古董商店的青年。看上去很像小孩子，其实有着大人般成熟的思想，举手投足间也流露着绅士的气质。性格和姐姐伊莉丝很相近，都十分爽快。喜欢有着古董气质的东西，经营的店中出售着家具、装饰、画作等。



梅露蒂（メルティ）

莫里斯的女儿

旅馆主人莫里斯的女儿，坚信着“总有一天会有王子来迎娶我”的充满着少女纯情气息的角色。如果身边出现了帅气并有前途的男子，会故作可爱地积极对对方展开追求。在对恋爱的态度方面比姐姐莉莉艾积极许多，也会经常给姐姐出主意。

莫里斯（モーリス）

旅馆的主人

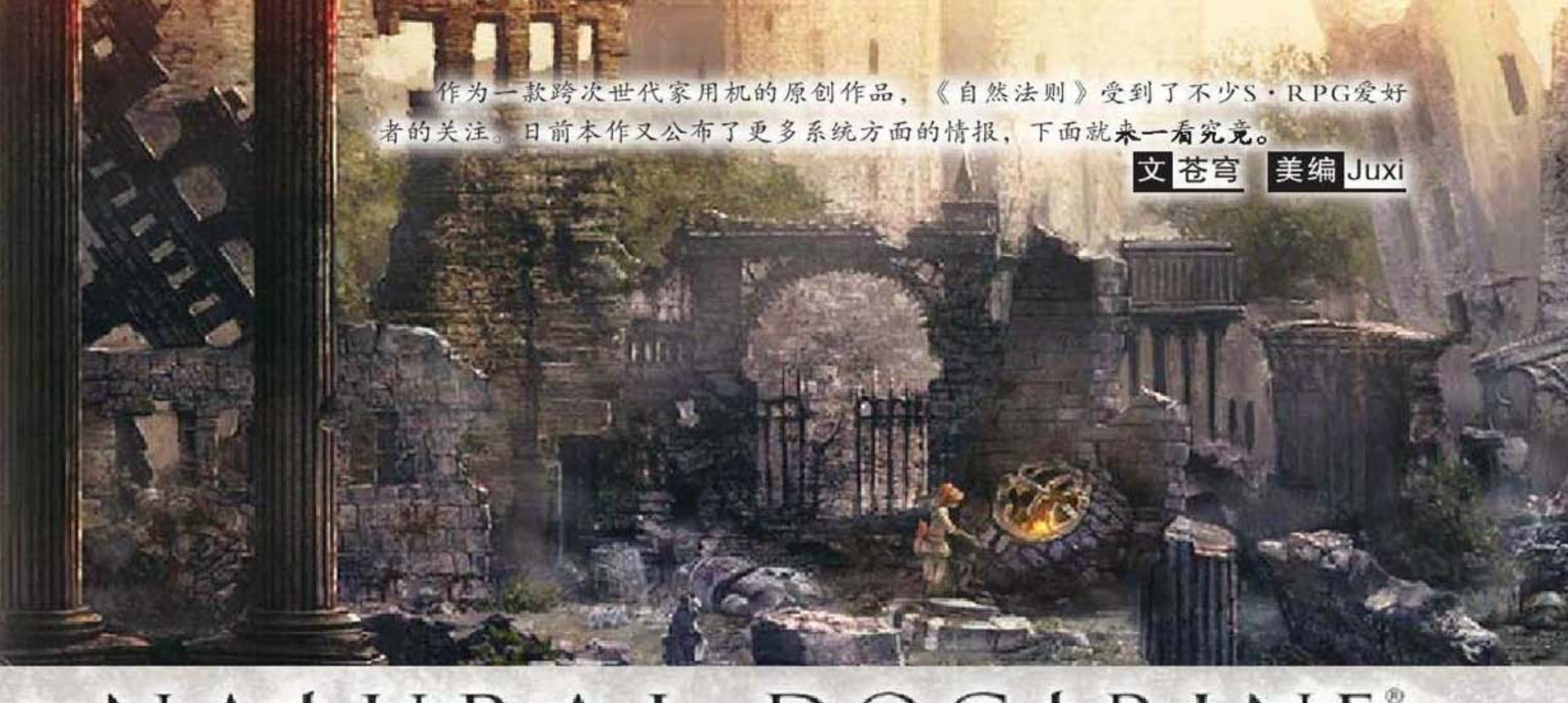
经营着小镇上惟一一座旅馆。性格十分慷慨，会让没钱的人在旅馆里留宿并会经常给他们提供帮助。十分重视女儿莉莉艾和梅露蒂。



奥托玛（オットマー）

杂货屋老板

经营着小小杂货屋的老爷爷。总是按照自己的步调过着悠闲的生活。经常窝在家里做手工，读书也是他每日的必做功课。兴趣是在闲暇时间摆弄自己的庭院。但他最近变得十分健忘，经常搞错日期……



作为一款跨次世代家用机的原创作品，《自然法则》受到了不少S·RPG爱好者的关注。日前本作又公布了更多系统方面的情报，下面就来一看究竟。

文 苍穹 美编 Juxi

NAtURAL DOCtRINE®

ナチュラルドクトリン

新角色陆续公布

PSV	S·RPG丨战略角色扮演		
	自然法则		
	NAtURAL DOCtRINE		
	角川Games	日版	预定2014年2月22日
	人数未定	售价未定	对应周边未定
	相关报道：Vol.213		

基克林德 Zekelinde

种族	人类
职业	骑士

杰夫和瓦西莉莎的前辈，是久经沙场的战士，被周围的人简称为“基克”。

梅尔 Mel

种族	人类
职业	巨像使

身材矮小的可爱少女，却拥有操纵巨像的强大力量，并不太相信其他人。

战斗系统详情公开

职业构成

职业是S·RPG的一大重点，目前已公布的5位角色涵盖了战士、医疗兵、骑士和巨像使这4种职业，特性也有明显的不同。



►战士可以使用单手剑和双手剑，盾牌不但能在前线充当防御的屏障，也能够发动攻势。



◄▼挥舞双手剑的骑士司职近战，拥有对单体以及范围型的丰富招式。

▲▼手持枪械的医疗兵是队伍的远程火力，同时也能对同伴进行回复。







◄▲梅尔操纵的“巨像”体积算不上庞大，她自己也能用枪械展开远程攻击。

三种视角

战斗时可以在三种视角中切换，方便玩家把握场景和战局的整体情况。其中的亮点无疑是第三人称射击视角，能让玩家近距离感受战斗的魄力、观察战场的细节。



①俯瞰视角（远景）



②俯瞰视角（近景）





③TPS视角

场景元素

作为一款3D的S·RPG，战场的地形、场景的特点都会对战斗起到极大的影响，除了高低差、掩体等元素外，在本作中玩家也可以主动破坏场景。



►安卡利用倒塌的墙壁作为掩体，对远处的哥布林发动狙击。





▲►向墙壁投掷炸弹，炸开通路的同时也对墙后的敌人造成了伤害。

视觉效果

战场上蓝色的线框表示我方范围、红色的则为敌方范围，此外，我方的攻击、敌人的反击、各单位间的连携效果等都会用线条的方式展现，非常直观。



◄以红蓝线框展现的敌我形势一目了然。





►行动指令、连携特效等都会直接呈现，乍看上去有些复杂，但相信战术方面很值得推敲。

戰国無双4

SENGOKU MUSOU

在12月初召开的“战国无双10周年发布会”上，公开了更多本作的新情报，本辑“口袋光环”中也收录了游戏的首段PV影像，非常热血，感兴趣的玩家切勿错过。

文 苍穹　美编 Juxi

POCKET HALO 光盘视频收录

PSV	ACT丨动作・一骑当千		
	战国无双4		
	战国无双4		
	Koei Tecmo Games	日版	预定2014年3月20日
	1～2人	7140日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.213、214		

早川殿 关东的明珠

▲▼早川殿后来嫁给今川义元的儿子、今川氏真为妻，她的武器形似长曲棍球的球杆，招式也与球相结合。

声优 佐藤聡美

相模领主、北条氏康之女，给人感觉是接受过良好教育的清纯少女。在天真无邪的面孔和亲切的外表下，隐藏着坚强的心。深受家臣和百姓们的倾慕。

小早川隆景 心怀慈悲的智者

声优 冈本宽志

毛利元就的三子，小早川家的家督，凭借从父亲那里遗传的优秀才智支持着毛利本家的发展。在战场上往往能想出奇策，但相比胜利会优先提出不牺牲百姓的策略。

▲►毛利元就的三个儿子中，小早川隆景先于两位兄长毛利隆元和吉川元春“转正”，相信这也与他“丰臣五大老”的身分有关。



次世代的英杰登场！

毛利元就 稀世的谋将

▼►相比3代，毛利元就的新造型头发全白并长出了胡子，有些新老交替的意味。

声优 石川英郎

毛利家家督，也是世间少有的策士，用谋略引领毛利家迈向胜利。一身深谋远虑的学者气质，对不感兴趣的事物会有所敷衍，一旦踏上政治舞台或战场就会凭卓越的才智大放异彩。

北条氏康 相模的狮子

声优 石塚运升

关东北条家的第三代家督。在看似自大的态度背后，是对本国百姓与家臣的慈爱和守护之心，拥有宽宏的度量。本人虽不喜欢战争，但会坚决对抗威胁到家族的一切事物。

▲►虽说不喜欢战争，但北条老爷子身上的武器可不少，杖刃、散弹枪、炸弹一应俱全。

以日本各地为视点的无双演武

关东之章

驰名于关东、有相模狮子之称的北条氏康，为守护女儿早川殿、以及仰慕自己的家族和百姓而投身于战争中。





►甲斐姬和早川殿犹如一对姐妹，剧情会怎样展现两人的关系也值得期待。



甲斐姬
东国的战姬

▲比起3代初登场之时的形象，甲斐姬更加成熟，相信个性方面也不会像以前那么莽撞。

声优 铃木真仁

忍城城主成田氏长的女儿，侍奉北条家，以出众的武艺而闻名，为守护重要的人而战。好胜心丝毫不输给男子，同时也如同龄女性一般容易流露出自己的情感。

风魔小太郎
混沌的化身

▼与系列中另外几名誓死效忠于主君的忍者不同，小太郎始终是一股带来混乱的邪风。

声优 桧山修之

侍奉相模北条家的忍者一族——“风魔忍军”的首领，容貌骇人、桀骜不驯。只是因为喜欢混沌，便驱使幻术在战场引起骚乱、展开破坏的举动，为的是在人心中植入恐怖的种子。

中国之章

世间罕见的谋将毛利元就和他的儿子小早川隆景，以中国地方为舞台，与竹中半兵卫和黑田官兵卫展开智谋的较量。

►善用智谋、喜爱看书的小早川隆景与父亲极为相似，他能否青出于蓝？

来，成为我的同伴吧

超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート

Compile Heart的知名人气作品"《海王星》系列"，其中人气NO.1的角色诺瓦露终于作为主人公转正了！本作是一款Q版角色进行战斗的S·RPG，除了作为主人公的诺瓦露以外，其他3位女神当然也会登场。另外一些似曾相识的角色也出现在了情报中。众所周知，"《海王星》系列"的角色都是在影射现今游戏业界的硬件和厂商，大家不妨来猜猜看新角色们都是取材自哪个厂商的吧（笑）。

文 白菜　美编 Juxi

POCKET HALO 光盘视频收录

PSV	S·RPG丨战略角色扮演		
	超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心		
	超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート		
	Compile Heart	日版	预定2014年5月29日
	1人	6800日元	对应周边未定

诺瓦露的好对手，其余



捏普图努（ネプテューヌ）

声优：田中理惠

普拉内图努

普拉内图努（プラネテューヌ）的女神。总是积极向上精神饱满，但也总是引起一些麻烦事儿。

变身



在本作中出现了系列全新登场的原创角色。她们的详细情报将在下一页公布！这些角色究竟是……

这个市场界……就让我来统一吧！

诺瓦露 → 变身 → 漆黑之心

登场人物全是迷你角色！

在本作中登场的角色全是迷你版！经过Q版可爱化的角色们，一样可以在战斗中大大活跃一番！

诺瓦露 ノワ-ル / 漆黑之心 ブラックハ-ト

声优：今井麻美

守护四大国家之一拉丝缇修（ラスティション）的女神。通常状态下是典型的傲娇，变身之后性格会变得高昂亢奋。系列长时间以来都被戏谑为充满孤单感，而在本作中能否打破这个状况呢？

三位守护女神

与诺瓦露相互争夺世界霸权的好对手捏普图努、普兰和贝露。她们三位女神也会在本作中登场。



普兰（ブラン）

声优：阿澄佳奈　露维

露维（ルウィ－）的女神。平时安静温顺不多话，可一旦被惹怒就谁也劝不下来。

变身





贝露（ベ-ル）

声优：佐藤利奈　林波克斯

林波克斯（リ－ンボックス）的女神。看上去是3人中最成熟的女神。其实是重度的游戏宅。

变身



未曾见过的世界与同伴！

以往的“《海王星》系列”都是以“游戏业界”作为故事的舞台。而本作的舞台焕然一新，在这个被称为“游戏市场界”的新世界中，未知的战斗正要打响。以下为大家介绍全新世界中登场的五名原创角色，以及本作已经公布的3个要点。

向王道迈进的传说中的勇者（※自称）

激神POINT 1

故事的舞台是“游戏市场界”

本作的舞台“游戏市场界”是四面环海的巨大大陆。与过去作品中出现的“游戏业界”是似是而非的世界，不过由四大国家争夺霸权的势力构图仍然相同。在故事的开端，世界发生了异变，各国的守护女神都被夺走了力量。诺瓦露一行拯救世界的战斗由此开幕。



支撑游戏市场界的四大国家

游戏市场界的世界观概念图。中央是巨大的信仰水晶（シェアクリスタル），四周围绕着水晶的就是普拉内图努（右下）、拉丝缇修（右上）、露维（左下）和林波克斯（左上）这四大国家。

艾斯特尔 エステル

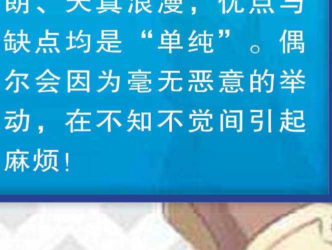
声优：内田真礼

“嗯，简直就是传说般的情景啊！”

PROFILE

使用武器：剑
喜欢的东西：传说般的事物
棘手的东西：粘糊糊的事物
擅长的游戏类型：王道RPG
特技：擅自在他人家中翻箱倒柜

自称为勇者，为了寻找传说般的事物而东奔西走的少女。性格开朗、天真浪漫，优点与缺点均是“单纯”。偶尔会因为毫无恶意的举动，在不知不觉间引起麻烦！



激神POINT 2
冒险的据点是诺瓦露的国家“拉丝缇修”

本作的据点为四大国家之一的拉丝缇修。玩家作为诺瓦露的秘书官，目标是辅佐诺瓦露统一游戏市场界。诺瓦露将会与许多同伴相遇，并让他们成为自己的战力。

◀正在坚实发展的拉丝缇修。这也多亏了诺瓦露认真努力的性格。




▲艾斯特尔与莫鲁。新登场的同伴都是充满个性的角色。



▲以拯救世界为目标，诺瓦露与秘书官以及其他的女神，将为了拉丝缇修的霸权而团结协作。



◀结交朋友拯救世界？经常被戏谑为孤身一人的诺瓦露能完成这个目的吗？

以野性之力『狩猎』敌人

莫鲁 モル-

声优：德井青空

“好啦！咱们上吧！”

PROFILE

使用武器：锤子
喜欢的东西：鱼、木天蓼
棘手的东西：困难的事物
擅长的游戏类型：共斗型动作游戏
特技：烤鱼

以猫耳和尾巴作为特征的野性女孩儿。有着纯真且天然的心灵，整天精神饱满地横冲直撞。由于年纪尚幼、疏于常识，偶尔也会因为对事物理解上的出入而暴走。拥有感觉灵敏的野性，能从气息察觉到敌人。



STORY

游戏市场界——那是与游戏业界似是而非的世界。

治理普拉内图努的深紫之心——捏普图努
治理露维的纯白之心——普兰
治理林波克斯的翠绿之心——贝露
治理拉丝缇修的漆黑之心——诺瓦露
四位女神为了争夺世界的霸权，日日夜夜都在竞争、战斗。

但就在诺瓦露离掌控霸权仅有一步之遥时，
女神们的力量却被不明人士尽数夺走！

为了拯救分崩离析的世界，
女神们决定携手统一游戏市场界。

在新的冒险中等待着诺瓦露的究竟会是什么呢？

以友情Power统一游戏市场界！

唯我独尊绝对权威少女

激神POINT 3

战斗是战略RPG形式！

与以往系列的RPG类型不同，本作的战斗系统初次挑战S・RPG类型。战斗中敌我双方的迷你角色被配置在战场地图上，利用地形等展开充满战术的战斗。另外本作的开发由擅长S・RPG的Sting担当，游戏性值得玩家期待！



▲可爱的迷你角色们挤在战场上大闹一场！敌我双方展开军队级别的大规模碰撞！

敌我双方都是可爱度MAX！

▲▼与过去的系列作品战斗方式完全不同！另外还有许许多多未公开的战场。



精研战术，获取胜利！



以华丽的招式将敌人解决！

▲必杀技依然保持着动感十足的演出。跟"《海王星》系列"同样，不少招式依然满载游戏界的槽点。让懂行的玩家吐槽吐个痛快吧！

珊瑚 サンゴ

声优：福沙奈惠

"呵呵呵，妾身才是独一无二的。"

PROFILE

使用武器：枪
喜欢的东西：地位、权力
棘手的东西：比自己地位更高的人
擅长的游戏类型：动作游戏
特技：演舞

身着优雅古风服饰的成熟风格少女。认为自己是绝对惟一的权威者，对任何人都展现出居高临下的态度。虽然是喜欢捉弄他人的施虐性格，但对于自身被处罚似乎也并不太反感……

与纸箱一起驰骋于战场！

歌就是力量！沉醉在美声之中吧！

莉德 リッド

声优：上坂堇

“就、就算你表扬我也不会有酱……有奖励的！”

PROFILE

使用武器：匕首
喜欢的东西：纸箱、陷阱
棘手的东西：自来熟的家伙
擅长的游戏类型：生存游戏
特技：潜入、谍报

认真冷静的女性士兵。对于不讲道理的事物会立刻发难。虽然看上去有着老练的风格，但意外地比较胆小，经常都会设置陷阱或藏在纸箱中警戒着周围。另外，慌张的时候说话常常会咬到舌头。



津音未 ツネミ

声优：巽 悠衣子

“我……喜欢……唱歌。”

PROFILE

使用武器：歌
喜欢的东西：音乐
棘手的东西：噪音
擅长的游戏类型：音乐游戏
特技：作曲

无法很好地表达出自己的感情，只能以如同机器人一般的平淡声调发声。擅长唱歌，只有在唱歌的时候才会表现出丰富的感情。虽然是周身充满无机物气息的少女，却善于查知身边人的心事。

无论几次，

经过一年多的相处，你和心爱的“女友”之间的关系发展得怎么样了呢？如今，作为续篇的《新・深爱+》在时隔近两年后终于放出了消息，各位“绅士”就跟随小编的脚步来看看新作的相关情报吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

和她的全新轨迹

NEW ラブプラス+
LOVEPLUS PLUS

3DS	SLG+AVG 模拟・育成+文字冒险		
	新・深爱+		
	NEW ラブプラス+		
	Konami	日版	预定2014年春
	1～3人	5985日元	对应邂逅通信、无意识通信

姉崎宁宁

CV 皆口裕子

高年级学生，同时也是打工餐厅的前辈，温柔的大姐姐。容貌和心理都更偏向于大人，因深受他人依赖而感到困扰。

令全国绅士、淑女们狂热的“深爱现象”再度袭来！在之前的《深爱+》中，和女友一起旅行的要素受到了广大玩家的好评，这次的新作中也确定会收录旅行要素。



都专属于两人的回忆

新要素一览

新要素一 追加"真实地点事件"！并且为比较忙的玩家增加了"回放"机能

和《深爱+》一样，在本作中也收录了以现实中真实存在的旅游景点为卖点的"真实地点事件"。这次已放出的旅游景点之一是"日光・鬼怒川"（位于栃木县日光市），玩家可以跟女友一起体验模拟修学旅行的乐趣。另外，游戏还准备了"回放"机能，即便没有实时操作，也可以在事后通过"回放"体验到整个事件。


在修学旅行中约会

▲爱花的背景所在地是"江户 Wonderland 日光江户村"，在现场，她渊博的电车知识是否会展现出来呢？

和宁宁一起巡游各地名胜！

◀制作发表时公开的图片，如今已经确定了爱花和宁宁的所在位置！宁宁探访的古代遗迹是"东武世界广场"里的建筑。

小早川凛子
CV 丹下樱

同为图书委员的低年级女生。喜欢读书、听音乐和玩游戏，因为某个理由喜欢一个人独处。

新要素二 增加了大量全新绘制的奖励插画

在游戏中达成特定目标后获得的奖励插画，在本作中有了大量的更新！游戏的娱乐性又有了不小的提升。插画依旧保持着高水准，玩家们请一定要全部拿到手哟！


用美丽的插画来表现青春的一页

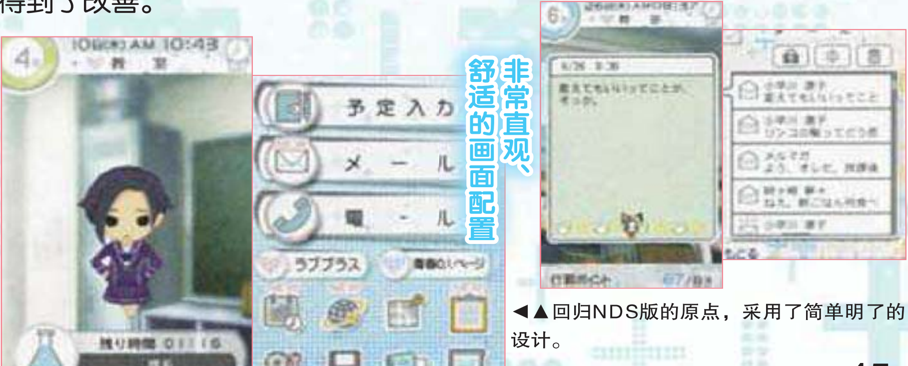
高岭爱花
CV 早见沙织



同级生，也是网球部的队友，文武双全的优等生。看起来是位尊贵的大小姐，但有点和周围的人保持一定距离的感觉。

新要素三 纵向持机的界面设计焕然一新！操作性和读盘时间都有所改善

作为重视"与她接触"这个系列原点的本作来说，对纵向持机的专用界面进行了重新设计。更新了SD娃娃的演出，操作性和读盘速度也都得到了改善。


非常直观、舒适的画面配置

◀▲回归NDS版的原点，采用了简单明了的设计。

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

最近堺雅人大火呀！一口气把《Legal High》在两天内看完，雅人大叔的颜艺各种高端大气上档次，在《半泽直树》之后再看这部剧会有很颠覆的感觉，古美门律师超贱的各种表情让人忍俊不禁，心情不好的时候看下这部剧是个不错的选择。



游戏一品轩

推荐给：策略类游戏爱好者·喜欢计算、爱动脑筋的玩家

PSV	彩虹之月	
	Rainbow Moon	
East Asia Soft	S·RPG	美版

本作是由Side Quest工作室开发的一款原创策略游戏，游戏的画面素质不错，场景、角色都较有立体感，虽说是美国制作却有着日式的清爽画风。本作共有监狱、雪地、草原等二十几个主题区域，多变的场景能给玩家带来持续的愉悦感，通常情况下可以像RPG一样在迷宫中探索宝箱、寻找机关，触碰到地图上的敌人即进入战斗。在战斗方式上和大多数战棋游戏差不多，比较有特色的地方在于玩家能以自己喜欢的风格来进行游戏，比如在初期以差装备战斗到后期会有更大机率获得珍贵道具，相反，如果前期打得太顺后期就不太容易获得好资源。而角色间的配合也是本作的一大亮点，发动大范围攻击时不能有队友在技能区域中，这导致了玩家需要对队友各自的特点和行动距离有非常深的了解，不然即使拥有强大的技能也发挥不出百分之百的效果。作为一款原创游戏本作整体质量优良，绚丽的技能特效非常抓人眼球。



▲坑道看起来挺压抑的。

3DS	Hello Kitty与魔法围裙 节奏料理	
	ハロ−キティとまほうのエプロン～リズムクッキング～	
Examu	MUG	日版

本作是一款以Hello Kitty为主题的创意作品，将当下比较流行的音乐和料理游戏中的一些玩法进行了结合，给玩家带来不一样的感受。本作中收录的角色不仅有可爱的小猫Kitty，它的好朋友酷企鹅、青蛙王子等也都被凑到了一起。游戏中的一道菜就是一首歌，比如在某些环节下屏会提示划动或点触，相应地锅也会进行翻炒，而奇妙的是翻炒的节奏与音乐是同步的，小C自己最喜欢的还是切菜，配合音乐在菜板上打出节奏，颇有点民间艺术家的感觉。和同类游戏相似，本作也允许玩家通过自己的经营解锁衣物、购买道具等，并且与村子里的朋友们打好关系后可以邀请它们一起来唱着歌儿做饭，朋友越多越能做出顶级的料理。此外，游戏中还有不少可爱的贴纸可以收集，可以把它们贴在3DS拍摄的照片上用于装饰。


▲酷企鹅君呆萌的样子很可爱。



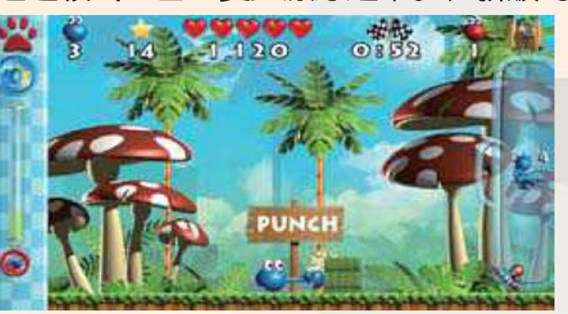
推荐给 横版动作游戏爱好者·有怀旧情结的玩家

PSV 点点君大进击

Putty Squad

Ocean Software	ACT	欧版

《点点君大进击》原是一款于1992年发售在SFC上的横版动作过关游戏，时隔二十年该作被复刻并登陆到了PSV平台。虽然游戏的画面被重新制作，但依然保持较复古的配色和风格，玩家扮演一个可以自由伸缩的史莱姆，利用自己的各种技能击溃敌人。在关卡中比较常见的障碍是阶梯和多层的平台，这些地方往往需要通过挤压变形让身体变长跨过去，如果遇到一些悬在高空收集不到的星星，还可以通过吸气让自己变大漂浮起来。在新版的游戏中除了收录更多隐藏关卡，触摸的加入也让游戏操作变得更加便捷，比如屏幕的右方有一列道具栏，玩家只需点选即可轻松使用火箭、导弹等道具，而随着游戏的深入玩家还会获得更多的能力和道具，关卡中的探索也将变得更加丰富多彩。从玩法来看，本作在现在依然保持着很强的趣味性，但角色和世界观的设定却似乎和现在玩家的胃口有些脱节。



▲一拳头把箱子推开。

推荐给 恋爱冒险游戏爱好者·系列作品的粉丝

PSP 玻璃心公主 白金

グラスハートプリンセス プラチナム

Idea Factory	AVG	日版

本作是去年年底发售的乙女游戏《玻璃心公主》的FanDisc，故事讲述了白富美姬乃京子得了一个名为“玻璃心症候群”的怪病，一旦紧张就容易心跳停止，为了治好这个病她决定通过与美男子约会来锻炼心脏。游戏的画面保持了原作的风格，一开始玩家设定的名字可以在游戏中被帅哥们直接用语音叫出来，值得注意的是女主角心跳快“爆表”时会产生类似射击游戏受伤后屏幕四周变红的效果，而那些帅哥对你的杀伤力可以通过画面右上角的玻璃心确认。在与美少年们切磋之余，玩家还可以通过一些业余活动来锻炼自己，比如参加体育训练可以增强自己心脏耐性的上限，而学习恋爱知识可以在精神上正确对待帅哥的美色诱惑，减少爆表的机率。作为回馈粉丝的作品，游戏也不例外地收录了新的CG和壁纸等内容，系列作品的粉丝们不要错过。


▲这位帅哥看起来很不错啊。

推荐给 对艺术文化感兴趣的玩家·想了解卢浮宫的玩家

3DS 3DS向导 卢浮宫美术馆

ニンテンドー3DSガイド ルーヴル美术馆

Nintendo	ETC	日版

3DS上总有一些非常有趣的东东，而本作就是一款以参观卢浮宫为主题的软件，玩家可以在本作中体验超逼真的卢浮宫，即使是真正在法国参观，本作也可以作为“导游”提供丰富的相关资料阅览。软件的画面以拟真为主，通过下屏的地图玩家可以轻松确认自己的位置，地图上也标注了作品的分布位置，而在某些地点，玩家在上屏幕可以像Google全景一样浏览整个卢浮宫的四面八方。比较用心的是卢浮宫的每个雕塑都被重新绘制了3D建模，在现实中一些参观不了的角度在游戏中只需调整就可以欣赏到，以《蒙娜利莎的微笑》为例，真实场馆并不允许近距离参观，而在本作中则可以放大进行细致入微的观察。据官方声称本作一共收录了600张照片、30小时的语音解说以及400张以上的馆内3D照片，这对于想了解卢浮宫的玩家来说非常值得一试。


▲卢浮宫很辉煌的感觉呀。



存在于看不到终点的虚幻世界



RPG	角色扮演
PSV	刀剑神域 虚空碎片 ソードアート・オンライン －ホロウ・フラグメント－
NBGI	日版　预定2014年4月24日

改编自轻小说《刀剑神域》的本作是系列的第二款作品。原作讲述了主人公桐谷和人与其他大量玩家被卷入网络游戏《刀剑神域》的世界，在这个世界中如果角色死亡，现实中的玩家也会随之真正死去。桐谷和人在游戏中化身为自己的角色“桐人”，与无数好友一起为了打通这个游戏世界的关卡而不断奋斗。本作剧情与前作PSP版大致相同，不过以全新的剧情为主线，并追加了新原创角色“菲莉亚”，各方面系统也得到了大幅进化。

玩家扮演桐人在城镇中活动时，可以与搭档牵手（甚至是公主抱）来展示两人之间深厚的羁绊。另外除了前作熟悉的第三人称视角外，本作中还追加了主视角模式，可以从桐人的角度来观察一同战斗的搭档。而且主视角模式也可以在战斗中使用，说不定能体会到截然不同的战斗感。

战斗方面相较于前作最大的改变在于增加了BURST槽。在前作中，角色的通常攻击就等于自动攻击，可控性极低。而PSV版的攻击则需要消耗BURST槽，只要BURST槽有剩余，玩家就可以怒涛般地连续攻击下去。当察觉到敌人的攻击意图时，消耗BURST槽就可以立刻向前后左右四个方向任意做出回避动作。BURST槽将攻击与防御串联了起来，让战斗加入了ACT般的快感。

本作还支持多人线下联机游戏，玩家可以自由改变桐人的外形，创作出自己“真正”的分身。队伍最大可以达到4名玩家+4名AI搭档的8人小队，一起挑战艾恩葛朗特的难缠BOSS。

（文：白菜）



▲羞耻Play公主抱！



▲利用主视角模式对亚丝娜进行观察。



▲画面下方的BURST槽会随着攻击和回避行动而逐渐消耗。注意不要过多贪刀令自己无法回避。



▲最多支持4人线下联机。也有原创角色可作为搭档使用哦。

两大消方块游戏实现巅峰对决！



PUZ　益智・方块

3DS/PSV　**噗哟噗哟对俄罗斯方块**

ぷよぷよテトリス

SEGA　日版　预定2014年2月6日

方块消除类游戏界里最广为人知的两大系列《噗哟噗哟》和《俄罗斯方块》终于要在一款游戏中实现对决了，其名为《噗哟噗哟对俄罗斯方块》。本作通过各种新玩法，让玩家可以通过《噗哟噗哟》和《俄罗斯方块》来享受对战的乐趣，下面先来介绍本作新增的五种新玩法中其中两个。第一个是“VS”，这个模式中玩家可以选择一种游戏和对手的另一种游戏对决，是用《噗哟噗哟》的连锁还是《俄罗斯方块》的横向消除，可根据自己擅长的游戏而定，当然模式也支持同种游戏的对决。第二个是“交换”，这是《噗哟噗哟》和《俄罗斯方块》来回切换的二刀流玩法，需要玩家对两种游戏都有一定的掌握，因为只要任意一种失败的话就算输。

（文：乌冬）

▲本作的经典的玩法，用自己擅长的游戏和对手决一胜负吧。





▲“交换”模式中要留意上方的倒计时，时间一到两种游戏就会互换。

集大成的20周年纪念作！



SLG　模拟・经营

PSV　**胜利赛马8**

ウイニングポスト8

Koei Tecmo Games　日版　预定2014年3月27日

从1993年的首作起，“《胜利赛马》系列”已经历了20个年头，预定于明年推出的最新作将集合系列之大成，并融合更多新元素。本作首次引入血缘关系的概念，玩家所扮演的角色的配偶以及子孙都会登场，子孙可以作为骑手、牧场主、调教师等职业；追加展现人和马之间羁绊的“缘之马”系统，驾驭着缘分深厚的马匹能令其能力提升，并有可能发生特殊事件；赛马的繁衍也更加强调血统，不单单是种马，雌马的特性也可以继承给下一代；首次以3D建模呈现牧场，随着设施的不断追加和完善，牧场的外观也会发生明显变化，带给玩家成就感；比赛的画面更具临场感，甚至根据不同年代，画面也会有相应的变化。此外，各项赛事也全部对应2013年度的最新数据，PS3版和PSV版之间存档共通，并能展开在线对战，凭自己精心育成的马匹在网络排行榜上与其他玩家一较高下。

（文：苍穹）



▲玩家的族谱清晰地呈现，还能看到孩子们的兴趣和梦想。



▲3D的牧场环境让马匹和各种设施一览无余。



▲不同年代的比赛画面带有明显时代感。

文 miru 编 苍穹 美编 咕噜



3DS

ACT丨动作·射击		
磷光圣枪		
燐光のランツェ		
Amzy	日版	2013年12月4日
1人	1000日元	无对应周边

本作是由推出过不少 DSi Ware 的 Amzy 公司开发的动作射击类游戏，操纵作为兵器的少女在 ACG 界倒也不是什么稀罕事，游戏所强调的高速飞行和激烈战斗能否带给玩家们新意，就请各位从本文中一看究竟吧。

剧情梗概

由于发达国家的经济危机以及发展中国家的内乱，连锁反应导致全世界的社会崩溃，如今的世界已不存在"国家"的概念，各地不断爆发纷争并产生了一些独立的自治区，这些自治区被称为"共同体"。各自治区为了构筑起新的国家而在世界范围内活动。世界最强的两大共同体——"北极光（ノルト・リヒト）"和"气流（ルフトシュトロ－ム）"也持续着无休止的缠斗。后来"气流"逐渐在与"北极光"的战争处于下风，为此决定启用还在试验中的"新型战斗兵器"、代号为 Lanze（德语，意为"枪"）的少女人形兵器。

标题画面

游戏的主界面很简单，只有三个选项。

CAMPAIGN MODE：故事模式，按照流程安排的路线进行关卡。共有 16 个基本任务和 4 个分歧任务。过关后可以获得 CR 点数，用于购买强化部件。

FREE MODE：自由挑战已经成功通过的关卡，此模式下过关后不能获得 CR 点数。

CREDIT：查看游戏制作阵容。



界面一览

①敌机锁定框：所有的敌机都会显示蓝色框，被导弹锁定的敌机显示红色框。

②机枪瞄准器：机枪专用的瞄准图标。

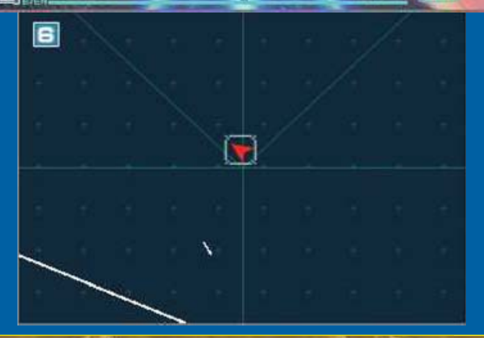
③ HP 槽：消耗完即 GAME OVER。自己被锁定、受创或濒死时会变成红色。

④ B/EN 槽：冲刺 (Boost)/ 能量 (EN) 槽，使用冲刺会消耗此槽，不使用时会自动回复。

⑤导弹装填准备槽：发射导弹后会有一个较短的装填时间，以准备下次发射。

⑥下屏是雷达画面，按十字键→可以切换显示方式，共两种，分别是全局地图和局部地图，都是以自机为中心。在地图上敌机会显示两种颜色，分别是蓝色和红色，红色表示敌机已被我方导弹锁定。另外敌人的导弹也会显示在雷达上，是一段很短的线条，通过线条的移动可以判断敌方导弹的攻击方向。





基本操作

按键	功能
滑杆	移动
L	变身
R	冲刺
B	机枪射击
A	导弹射击，（长按）蓄力攻击
Y	斩击
X	注视敌人
十字键↑/↓	切换地图显示方式
十字键→	快速显示台词

变身系统

在按下 L 键时自机可以在格斗形态和飞行形态之间进行变身，两种型态的操作有一些细微差别，性能也有所不同。

格斗形态

此形态下视角会自动切换到目标敌机的方向，滑杆 +R 键可以加速回避，但是回避动作消耗能量槽比较快。另外格斗形态下自机的移动速度很慢，不适合远距离移动。



飞行形态

此形态时刻保持飞行，按 R 键可以加速，而且能量槽消耗比格斗形态慢很多，适合长距离移动。飞行形态下自机不会自动切换视角到敌人方向，需要自己手动调节。



另外此形态下武器的效果也会发生变化，机枪的攻击力相比格斗形态稍有提高，在格斗形态时，发射一次导弹（4 枚）只能攻击一个敌人，而在飞行形态发射一次导弹可以同时攻击多个敌人。飞行形态时机关枪和导弹的射击距离也会增加，适合各种远距离攻击。

特殊效果

在按下 L 键变身时和变身之后一小段时间，机体会有一些特殊效果。

瞬间加速

在格斗形态切换到飞行形态时，自机会瞬间加速，而且不会消耗能量槽，利用这一点可以回避敌人的攻击，并化被动为主动。

冲刺强化

在飞行形态切换为格斗形态之后，马上按 R 键可以冲刺的比平时更远。此效果要在变身后一瞬间发动才会成功，时机需把握好，也是躲避敌人攻击的常用技巧。

变身后的无敌时间

无论当前是格斗形态还是飞行形态，变身之后的一小段时间是无敌的，敌人的攻击皆无效。在敌方的火力很猛时，不断按 L 键变身并保持移动，是保命的好方法。



攻击方式

自机有三种攻击方式，分别是机枪、导弹和斩击，前两者都有固定的射程，斩击必须接近敌人才能奏效。

机枪

按 B 键发射，格斗和飞行形态时都能使用，建议一直按住 B 键不放，这样自机就会一直保持射击，一些靠近的敌导弹可以凭此击毁。机枪的威力是三种攻击方式中最小的，虽然也可以用来直接攻击敌机，但是需要连续射击较长时间，如果周围敌机较多时不建议用来清理敌人。



导弹

按A键发射，格斗和飞行形态时皆可使用，在飞行形态按住A键一段时间还能进行蓄力提升威力。导弹是主力武器，会自动追踪攻击射程内已经瞄准的敌人，当敌人身上显示红色方框时即为被锁定。一次发射后要稍等一会才能再次发射，但若在发射导弹后立即切换为格斗或飞行形态的话，导弹可以跳过装填时间立刻发射，用此技巧可以连续发射导弹，对一些耐久力比较高的敌人有显著效果。

斩击

格斗形态下发动的斩击是威力最高的攻击方式，飞行形态按Y键会自动切换到格斗形态再发动。通常情况下只能对那些不动的或者移动缓慢的敌人使用此招，快速飞行的敌机很难接近，更别说发动斩击了。在敌机数量较多时不建议使用，斩击通常只用来处理落单的敌机或者某些战舰的炮台。斩击对自机来说是最危险的攻击方式，因为挥动光刃后有一段硬直时间，很容易被敌人攻击。

商店和部件设置

在游戏中的商店能买到各种改造部件，用于改变机体参数，一共分为四类，分别如下。

ATTACK SUB UNIT：改变攻击性能的部件。
DEFENSE SUB UNIT：改变防御性能的部件。
BOOSTER SUB UNIT：能量槽相关的部件。
FCS SUB UNIT：射程性能变化相关部件。

故事模式过关后可以取得CR点数，相当于金钱，用来购买部件。部件并不是一开始就全部有卖，商店的部件数量也是根据游戏的进度逐步增加。由于本作不能刷钱，所以买东西时要慎重。

游戏心得

在本作中一旦HP消耗完就宣告GAME OVER，整个任务都要从头再来，且游戏也没有任何可以补充HP的道具，所以保命是首要任务。在游戏过程中一旦发现敌人出现在下屏雷达上，就要开始不断移动，以躲避可能遭受的攻击，如果保持不动，很可能被瞬间出现的导弹削去大量HP，甚至直接被强敌射出的激光秒杀。

我方在被攻击后没有无敌时间，因此一旦受创，要马上往旁边移动躲避，因为敌人发射的导弹通常不止一发，如果遇到敌人的其他攻击方式、如激光也是如此应对。

对付普通杂兵

游戏中敌人大致分为两类，一类是普通杂兵，一类是大中型战舰。杂兵出现方式和塔防游戏类似，一波接一波，一般每波敌人有3～6个。应对时有一定的套路，首先以飞行形态飞向地图上有敌人的地方，接近敌人后会自动确定一个攻击目标，此时立刻变成人形格斗形态发射导弹，发射之后迅速变成飞行形态修正位置，准备下一次导弹发射。期间一定要保持移动，并多利用L键切换形态时的瞬间无敌状态。

对付大中型敌人

各种大中型战舰，装备有多种武器，一般在关卡后期出现。从第三关开始就会遇到战舰级敌人，其攻击方式除了导弹，还有炮击和激光，威力很大。攻击战舰时要先削除舰身上的各种武器系统，建议按照一定的顺序来，首先摧毁导弹发射器，因为导弹相对来说比较难躲避，然后再攻击射击频率很高的机枪炮台，最后攻击主炮。如果在后期购买到增加导弹射程的部件后，就能在敌舰射程以外发动攻击，难度会下降不少。第九关会出现一个比较难缠的高速战舰，自己需要保持飞行形态，然后按住A键进行蓄力，瞄准后放开A键进行攻击就行了，此关卡最好再装上增加冲刺能力的部件。



总体来说本作是款难度不小的硬派游戏，优缺点都很明显。上手并不是很容易，有诸多不够人性化的设定，比如没有难度选项、敌机攻击力过高、缺乏HP回复手段、死亡一次直接回主菜单、自己不能主动切换锁定的敌人等等。画面只能算中规中矩，但是整个游戏很流畅，看不到任何画面卡顿现象，这点对于飞行动作游戏来说很重要。游戏中还能用过关后获得的点数购买部件，收集部件也增加了耐玩度。如果本作要出续作的话，希望能加上难度选项并增加关卡中途存档功能，同时减少游戏时那些重复且作用不大的语音提醒。



3DS	ACT丨动作		
	进击的巨人 人类最后之翼		
	进击の巨人～人类最后の翼～		
	Spike Chunsoft	日版	2013年12月5日
	1~4人	6090日元	对应邂逅通信

文 虫无兮 美编 澄香

POCKET HALO
光盘视频收录

《进击的巨人》今年确实红透半边天，连小编身边平时跟二次元绝缘的朋友都成了巨人粉。移动设备上早就有了《巨人》的相关游戏，相比之下3DS上的本作可谓是姗姗来迟。游戏中起初只有三名主角可以操纵，不过发售当日发布的DLC“利维尔篇”填补了不能使用兵长的遗憾。本辑上市时，游戏的第二个免费DLC“莎夏篇”想必也已经发布，已经购入本作的玩家可以在游戏中感受到这名吃货的角色魅力。

系统

模式说明

Story Mode

以原作角色的视点体验剧情的故事模式。武器、立体机动装置、道具及一起参与任务的同伴全都是固定的。完成该模式下的任务可以获得在世界模式中编辑角色外貌用的部件。

World Mode

游戏的主要模式，玩家需要扮演一名原创角色，运用据点的设施并召集同伴，去完成数量众多的任务。

Extra

该模式下包括4个子选项：“ムービーギャラリー”中可以观看剧情影像、“巨人图鉴”里可查看已经击倒的巨人的图鉴、“オプション”处可进行游戏设置，“兵士心得”中能重新确认系统教学。

Download

选择该模式以下载游戏的DLC。

世界模式详解

该模式需要在剧情模式中完成一定数量的任务后才能进入，首次进入时需要新创一名角色并对其进行设定，使用在故事模式中得到的特定人物套装的话，会让新角色直接拥有这名人物的外形和声音；当然也可以直接选择不同外形部件来捏出一个完全原创的角色。这部分的设定日后可以随时更改。完成新角色设定后，就会进入世界模式的主界面。

ミッション

进入各个任务进行挑战，玩家可以选择单人模式（Single Play），或者选择多人模式（Multi Play）和最多3名玩家联机挑战。任务有两大种类，一种是普通任务（通常ミッション），包含十个等级，每个等级均包含10个左右的任务，完成最后一个任务，就能开启下一等级的任务，完成普通任务除了能得到金钱和经验值，还可以获得团员来扩充兵团的规模，有部分任务要求团员达到一定人数才能进入；另一种则是调查任务（调查ミッション），难度较高但报酬也比较好，只有20个任务，新任务需要完成既有的任务才会出现，进入调查任务会消耗一定的团员数，即使任务失败也不会归还这部分团员，如果团员数不够的话则无法进入。

在普通任务和调查任务中，击碎场景中的木箱和木桶会出现掉落物，除了玩家能直接使用的道具之外，还有可能出现开发武器和立体机动装置所需要的素材，这也是入手素材的惟一途径。与普通任务相比，调查任务中出现稀有素材的几率比较高。

施设

武器工房

在这里可以开发玩家在任务中使用的武器，包括主武器的刀和副武器的枪。开发武器不花费金钱，不过需要消耗素材。对武器工房进行投资可以提高武器工房的等级，之后才可以开发更高级的武器。有部分武器需要先在任务中得到“武器设计图”之后，才能在这里进行开发。



立体机动装置工房



在这里可以开发玩家在任务中使用的立体机动装置，开发只消耗素材，不用花费金钱。对立体机动装置工房进行

投资可以提高其等级，之后才可以开发更高级的立体机动装置。立体机动装置有3个主要性能：“ワイヤー”表示移动距离，“ボンベ残量”代表气缸中的气体最大容量，“驱动ロス”则表示立体机动中的操作难度。

士兵训练所

这里可以雇佣到兵士和佣兵，他们能作为同伴和玩家一起挑战任务。兵士是系统随机提供的角色，其装备、能力和技能都是在雇佣时就已经固定了，需要花费金钱雇佣，对士兵训练所进行投资，可以雇佣到更高等级的兵士。佣兵则是通过“邂逅通信”所得到的其他玩家的操作角色，雇佣时不耗费金钱。同伴的总人数是有限制的，在“メンバーリスト”中可以解雇同伴来腾出空间。



ショップ

在这里可以购买道具，或卖出道具及素材来换取金钱。道具包括回复角色、武器及立体机动装置的状态的补给品，以及辅助战斗的陷阱等等。随着任务的推进，商店中出售的道具种类也会增加，具体可见后文的“道具一览表”。



活动据点

ステータス

角色升级时会获得成长点数（成长ポイント），并可以将其分配到5项能力上。能力每提升一级，需要的成长点数就会增加，最高为11级。想要把所有能力都升到最高是不可能的，所以必须有选择性地进行培养，能力名及其对应效果如下：

能力名	对应效果
斩击	提高会心一击的成功率和刀的斩味
射击	枪的弹药装填速度及命中率上升
工作	设置陷阱的速度及数量提升
筋力	提高斩击和射击的伤害
防御	体力回复速度上升

所持品整理

在此处可以整理身上带着的道具，多余的道具和素材可以放进仓库，也可以从仓库中取出。

调查报告书

特定关卡的特定位置会放着“调查报告书”，一般放在一种特殊的白色罐子里，不过有一部分是放在木箱或是木桶当中。调查报告书的内容都是一些原作中的设定或捏他，共50份，全部集齐可以入手气缸容量无限大的立体机动装置。具体位置请参照后文的“调查报告书位置”。

キャラ变更

可以对角色的名称、外貌、声音等再次进行编辑。

任务

任务情报

选择任务之后，会显示任务情报（ミッ

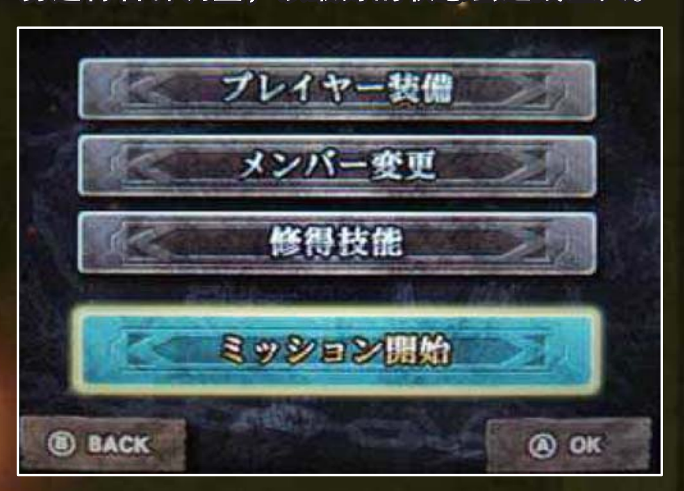
ション情报），当中会有一些相当重要的信息，建议每次进入任务前都确认清楚。



种别	任务种类，包括讨伐（击倒所有的或是目标巨人）、防卫（击倒目标巨人的同时要保证某一指定区域不被入侵）、耐久（在一定时间内击倒指定数量的巨人）、收集（在关卡内收集齐腕章一类的掉落物）、移动（救助分布在关卡各处的负伤兵）、诱导（吸引敌人到指定区域进行捕获），共六种
制限时间	任务的限制时间
获得经验值	完成该任务能得到的基础经验值
报酬金	完成该任务能得到的基础报酬数目
获得团员数	完成该任务能得到的基础团员数
参加条件	“参加メンバ–”处会显示雇佣兵士或特别兵士，前者是玩家雇佣的兵士或佣兵，而后者则是原作中的角色且等级为最高的Lv 50。“持ち入み制限アイテム”处则会显示任务中不能使用的道具，该处为“なし”的话则表示没有限制。
成功条件&失败条件	显示任务的成功/失败条件

战斗准备

在世界模式下，挑战任务之前会出现这样一个战斗准备画面，在这里玩家可以根据任务进行各种调整，以最好的状态去迎战巨人。



プレイヤ–装备

此处可以变更武器、立体机动装置、角色外貌和携带道具。

メンバ–变更

设置战斗中一起战斗的同伴，“行动タイプ”可以指定同伴的战斗风格（仅对拥有复数战斗风格的同伴有效），根据任务切换成斩击、射击或工作。“メンバ–入れ替え”则可以更换同伴，一起战斗的同伴的亲密度升得比较快，可以更快掌握其拥有的技能。

修得技能

这里可以装备角色要在任务中使用的技能。装备技能需要占用一定的技能点，如果剩下的技能点低于技能所需，则无法装备该技能。技能点会随着角色等级提高而增加，技能的习得则与同伴的亲密度有关。当同伴的亲密度超过80时，则玩家的角色会习得该同伴身上的技能。越强大的技能占用的技能点越多，只要技能点足够，玩家可以自由搭配技能。

战斗操作

一般模式

按键指令	说明
滑杆	控制角色移动
十字键	变更视角/切换锁定目标或部位
A键	拾取物品/对负伤者进行救治/对濒死的同伴进行救治
B键	翻滚/立体机动中取消移动
X键	使用主武器攻击
Y键	进行直线型立体机动移动/（附近有巨人时）向巨人移动
Y键→Y键	（向巨人移动过程中）远离巨人时为加速，靠近巨人时为后退
长按Y键	搭配滑杆可控制直线移动的方向，准星前方需要有可供固定器抓住的障碍物
Y键→X键	向巨人移动的同时进入攻击QTE，之后根据设定的QTE类型进行操作
L键	切换成追尾视角/取消锁定
长按L键	锁定最近的巨人
R键	进行立体机动式移动，在墙边使用会跳上屋顶/立体机动中使用会加速
START键	呼出菜单

装备枪械时追加操作

按键指令	说明
A键	掏出枪，进入射击模式
（射击模式下）滑杆	移动准星
（射击模式下）X键	射击/没子弹时上弹
（射击模式下）L键	锁定目标
（射击模式下）A键	收回枪，取消射击模式

骑马时追加操作

（在马附近）A键	上马
（马上）B键	下马
（马上）X键	直接进入攻击QTE

巨人化后追加操作

滑杆	控制巨人行走
R+滑杆	控制巨人跑动
十字键	变更视角
B键	后跳
X键	使用拳头攻击
跑动中X键	进行冲撞攻击
Y键	防御

战斗画面



上屏

1.刀的斩味。刀用久了或者一直砍巨人的硬化部位，斩味就会降低，如果不及时更换刀刃的话还会断掉。下面的数字表示可更换刀刃的次数，即身上的替刃的数量。

2.气缸中的气体余量。如果气缸中的气体耗完，便无法使用立体机动装置。

3.任务的剩余时间。

下屏

1.同伴的名字和状态。头像周围的框为蓝色表示状态正常，红色表示负伤或濒死，如果整个变成灰色则表明同伴已经战死。

2.地图，会显示玩家角色、同伴、巨人的图标，在某些任务中还会显示负伤兵的位置、防卫区域及捕捉区域等等，通过触碰可以切换地图的大小。

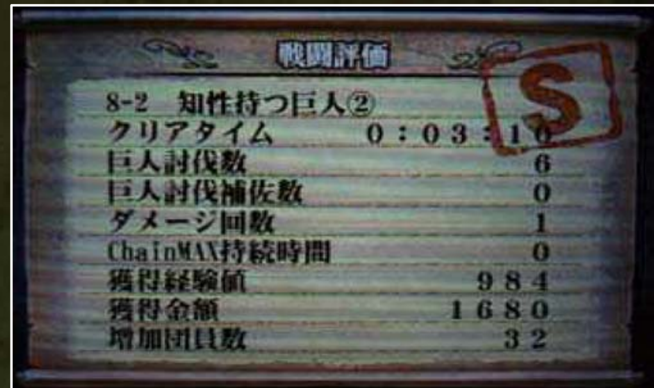
3.点击此处会暂定游戏打开道具栏，可以看到素材，不过无法使用道具。

4.点击此处会发射信烟弹，同伴会暂停攻击朝着发射信烟弹的地点靠近。

5.道具栏，点击可直接使用。上下两端的红色箭头用于翻页。

战斗评价

顺利完成任务后，系统会根据玩家的表现给予评价，由高至低分别为S、A、B、C、D。获得高评价的话，玩家入手的经验值和金钱都会有一定程度的加成。战斗评价受到以下几个因素影响：完成任务所耗时间，耗时越少评价越高，在左右评价这方面可谓是最重要的因素；巨人讨伐数目和辅助讨伐巨人数目，代表了玩家击杀或协助击杀的巨人数量，自然是数量越高评价越好；受伤次数，能够无伤完成任务自然能够获得最佳评价；Chain Max持续时间，当使用会心一击（详见



后文“攻击用QTE”部分）命中巨人时就会进入Chain，在Chain的标志消失前再次用会心一击命中，Chain的等级便会上升，最高为Max，此处就是统计玩家在任务中保持了多长时间的Chain Max。



战斗事项

立体机动

游戏中充分还原了原作中使用立体机动装置时的速度感。在移动或战斗中都需要借助这种装置，按R键或Y键都可以进入立体机动式移动，区别在于R键的移动是弧线型的（类似泰山的感觉），而Y键的移动则是直线型的。不过，附近有巨人时按Y键会向巨人移动。为了防止误操作，玩家最好还是养成“R键移动，Y键战斗”的习惯。

由于立体机动装置需要两旁有建筑或者树才可以使用，所以在以草原为舞台的关卡就只能借助马来长途跋涉。不过，运用长按Y键后出现的准星，可以借助房子、岩石、木桶等等物品来进行立体机动式移动。



攻击用QTE

利用立体机动装置接近巨人时，按下X键就会进入攻击用QTE，上屏画面会出现一个逐渐收缩的圆圈和一片红色区域。如果系统设置的斩击操作为“二度押し”，则再次按下X键就能停止圆圈继续收缩；“リリ－ス”的话，则是松开X键来停止收缩。如果圆圈停下时在红色区域内，则角色此次斩击为会心一击（クリティカル斩击），其威力为普通攻击的数倍，可以对巨人造成巨大伤害，若是成功命中手臂或者腿会直接切断，命中一般巨人的后颈的话更是一击必杀。红色区域的范围可以通过技能来增加，连续使出会心一击的话也有同样的效果。

在攻击用QTE中使用滑杆的话，角色会开始旋转，攻击也变为回旋斩。回旋斩可以一边回避巨人的招式一边攻击，而且威力也比一般斩击要高，但是红色区域的范围比较小，难以使出会心一击。

巨人化

游戏中可以扮演调查兵团中的人类兵士向巨人发起挑战，还可以巨人化和巨人们来个势均力敌的较量。巨人化需要借助道具“指轮”，而该道具只能在关卡中的特定位置获得，且无法带出关卡。也就是说，玩家只能在特定关卡内体验这种肉搏战，好在这些关卡的数目也不算少。

巨人化之后，人类形态下的道具、斩味、气缸气体余量等图标都会消失，取而代之的是巨人的体力槽。体力槽会随时间减少，被击中时也会降低，一旦归零便会变为人类。变为人类后还会有一段时间的硬直，这段时间只能任巨人鱼肉，所以体力槽快见底时尽量远离巨人。与人类形态想必，巨人形态只能挥拳，威力虽然高但无法对特定部位进行准确打击，而且对部位硬化除了一味攻击外没有其他对策。所以“指轮”的最佳用法，是在初期关卡刀断气绝时用来扫光剩下的巨人。



战斗不能

本作很新颖地去除了HP的概念，遭受巨人攻击并不会致死，此时玩家的角色只会倒地不起，画面四周变成红色，可以通过快速转动滑杆或依靠同伴的救助来恢复正常状态。如果持续受到攻击，画面会慢慢变灰，而恢复正常需要更长的时间。不过，若是被巨人吞没，便会判定任务失败。玩家倒地时，或者攻击时撞上巨人的招式，就有可能被巨人抓在手里（有时会直接撞进巨人嘴里），巨人会抓着玩家一段时间，此时只能借助同伴的救援或者技能“脱出回转斩り”才能脱出。如果脱出失败，玩家就会被巨人一口吞下。

同伴同样也会被巨人吞没，当他们被抓着时，玩家最好尽快前去营救，因为同伴被吞没的话会就此消失，相当于雇佣金就此打了水漂。相对的，营救时使出的攻击必然为会心一击，使用回旋斩的话可以同时击中周围的巨人，在巨人密集时可以打开局面。



巨人攻略

跟原作一样，巨人的惟一弱点就是后颈，无论对其他部位造成多大伤害，都无法击倒巨人。不过，巨人也不会老老实实将弱点暴露在玩家面前，尤其是动作奇诡的奇行种，更是难以命中，此时就必须先以会心一击击中巨人的脚、手臂或者是脸，让巨人产生硬直，再趁这个机会用会心一击削掉巨人的后颈。大多数的巨人都可以用这个方法轻松解决，包括游戏后期出现的后颈会硬化的黑色巨人。需要注意的是，如果以会心一击以外的攻击命中黑色巨人的后颈，它便会进入硬化状态，所以最好一击解决。即使巨人的后颈硬化，玩家也可以用“硬化爆破爆弹”，或是持续地进行攻击来解除硬化。

游戏中准备了4只BOSS级的巨人，其实力远超一般巨人。虽然后颈依然是弱点，但是只是命中一次无法立即击杀，玩家需要和它们展开周旋并不断创造攻击的机会，下面简单说说每只BOSS级巨人的打法。

女型巨人



在故事模式中作为最终BOSS登场，身手敏捷的同时，后颈被命中后还会硬化，更会以硬化的双手来护住后颈。不过，若不攻击后颈的话便不会硬化，而且其他部位也不会硬化。瞄准这一点，拉开距离用高威力的枪射击其躯干来削减HP是最佳手段，还可以避开其咆哮攻击。待到女型巨人的HP减少到一定程度，再以斩击攻击后颈便可以将其解决。

铠の巨人

从一开始就全身硬化让人无从下刀的巨人，偏偏其HP又特别多而身手的敏捷程度还不亚于女型巨人，可说是十



分棘手。如果有条件的话最好利用道具来击杀，先用捕获罠来限制其行动，再锁定其后颈用硬化爆破爆弹来解除其硬化，之后再扔投てき爆弹进行攻击，这样能够以最快的速度解决。

兽の巨人



全身上下都覆盖着体毛，双手极长的巨人，其攻击范围极广，玩家角色很有可能在接近的过程中就被其击落，最好从其头顶向下进行攻击。由于这个巨人不会硬化，带上捕获罠限制其行动，再对其后颈进行轮番轰炸的话很快就能击败它。

超大型巨人



身形巨大的巨人，然而由于不会硬化而且可以攻击后颈，打起来却是最容易的，可以砍脚让其硬直，或者直接攻击后颈都没有问题。不过这个巨人的HP比较多，即使用会心一击攻击后颈都需要砍几十次才能打到，可以用投てき爆弹来加快战斗进程。

道具一览表

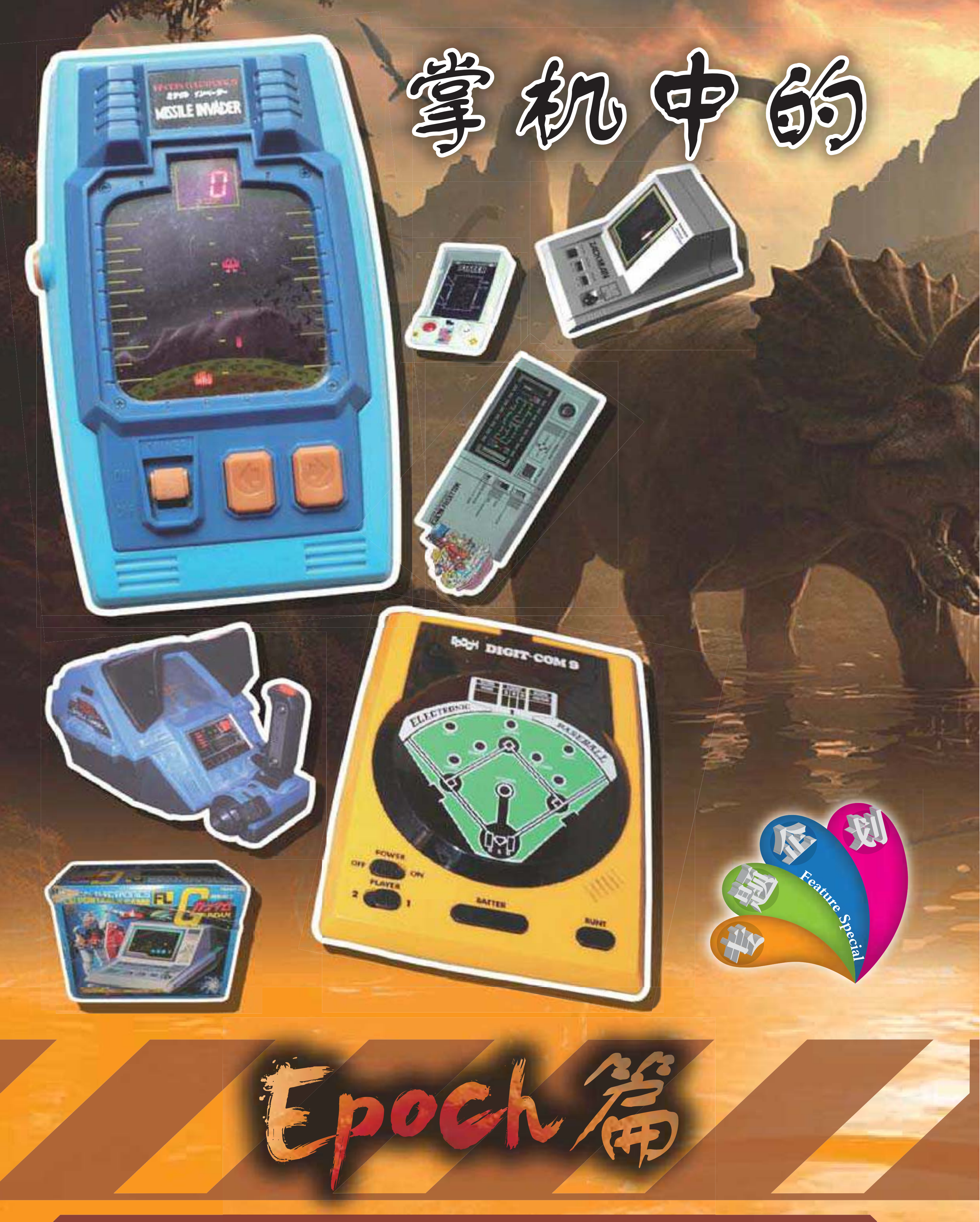
名称	效果	入手办法
指轮	角色变成巨人	在特定关卡固定位置的木箱中入手
水	30秒内体力回复速度上升	在关卡中或者商店都可以入手
野战粮料	30秒内体力回复速度大幅度上升	在商店购买
伤药	负伤状态下能立刻回复通常状态	在关卡中或者商店都可以入手
ガスボンベ	将立体机动装置的“ガス残量”回复到最大值	在关卡中或者商店都可以入手
替刃	将武器的“切れ味”回复到最大值	在关卡中或者商店都可以入手
替え弹	备用弹药，所有的铳都适用	在关卡中或者商店都可以入手
投てき爆弹：弱	投掷后产生碰撞时会爆炸。威力小	在关卡中或者商店都可以入手
硬化爆破爆弹：弱	能破坏部位硬化的爆弹。威力小	在关卡中或者商店都可以入手
音响闪光爆弹：弱	能封印巨人的侦查能力的爆弹。威力小	在关卡中或者商店都可以入手
爆破罠：弱	设置在地面的陷阱，能对巨人造成伤害。威力小	在关卡中或者商店都可以入手
捕获罠：弱	能在一定时间内封锁巨人行动的陷阱。封印时间比较短	在关卡中或者商店都可以入手
囮罠：弱	能够吸引巨人的注意力的陷阱。效果持续时间比较短	在关卡中或者商店都可以入手
扩张ポケットA	购买后角色身上的道具栏会增加两格	LV3任务开放后在商店购买
パン	60秒内体力回复速度上升	完成“3–6异教徒の爪痕6”后在商店购买
投てき爆弹：强	投掷后产生碰撞时会爆炸。威力中	完成“3–6异教徒の爪痕6”后在商店购买
音响闪光爆弹：强	能封印巨人的侦查能力的爆弹。威力中	完成“3–6异教徒の爪痕6”后在商店购买
爆破罠：强	设置在地面的陷阱，能对巨人造成伤害。威力中	完成“3–6异教徒の爪痕6”后在商店购买
捕获罠：强	能在一定时间内封锁巨人行动的陷阱。封印时间比较长	完成“3–6异教徒の爪痕6”后在商店购买
囮罠：强	能够吸引巨人的注意力的陷阱。效果持续时间比较长	完成“3–6异教徒の爪痕6”后在商店购买
扩张ポケットB	购买后角色身上的道具栏会增加两格	完成“4–6トロスト区の攻防6”后在商店购买
投てき爆弹：最强	投掷后产生碰撞时会爆炸。威力大	完成“6–7破坏された扉7”后在商店购买
硬化爆破爆弹：强	能破坏部位硬化的爆弹。威力中	完成“6–7破坏された扉7”后在商店购买
爆破罠：最强	设置在地面的陷阱，能对巨人造成伤害。威力大	完成“6–7破坏された扉7”后在商店购买
扩张ポケットC	购买后角色身上的道具栏会增加两格	完成“6–7破坏された扉7”后在商店购买
ニシンの缶诘	60秒内体力回复速度大幅度上升	完成“8–8知性を持つ巨人8”后在商店购买
扩张ポケットD	购买后角色身上的道具栏会增加两格	完成“8–8知性を持つ巨人8”后在商店购买

调查报告书位置

编号	调查报告书内容	关卡	位置
00	壁について1	1–4	地图中央，起点位置附近的罐子里
01	壁について2	1–5	起点位置附近，树下面的罐子里
02	巨人の生态について1	2–1	起点位置附近的罐子里
03	巨人の生态について2	2–4	起点位置附近，左边的罐子里
04	巨人の生态について3	2–5	起点位置附近，前方的罐子里
05	巨人との战いの历史1	3–2	地图左端一片被建筑包围的空地上，一个单独的罐子里
06	巨人との战いの历史2	3–3	起点位置向前走，在街口向右拐就能看到罐子
07	街が壁から突出している理由	3–5	起点位置向左走，在街口向右拐就能看到罐子
08	超大型巨人について1	3–6	起点位置右前方的罐子里
09	超大型巨人について2	4–1	起点位置向后走，在街口往左拐就能看到摊位前的罐子
10	铠の巨人について1	4–5	起点位置转身就能看到罐子
11	铠の巨人について2	4–6	起点位置右前方的罐子里
12	巨人は最大でも15m	5–3	墙壁缺口右边的罐子里
13	长距离索敌阵形について1	5–5	地图右下角的一条死胡同里，靠近街口的位置
14	长距离索敌阵形について2	5–7	地图左边中部的巨大岩石，上方的罐子里
15	长距离索敌阵形について3	6–1	地图右边中部，两棵靠的很近的树旁边的木箱里
16	奇行种について1	6–4	地图正中央有三个木桶，在其中一个当中
17	奇行种について2	6–5	地图最上方的屋子，靠近地图边缘那一侧的罐子里
18	旧调查兵团本部について	6–6	地图左上角，路中央的废墟旁边的罐子里
19	现在の调查兵团1	6–7	地图左下角接近地图边缘的地方，路边的罐子里
20	现在の调查兵团2	7–3	起点位置左前方，屋子旁边的罐子里
21	巨大树の森について1	7–4	起点位置向右方一直走，在有许多木箱的地方的白色罐子里
22	巨大树の森について2	7–7	地图中央偏左的位置，房子凹陷处的罐子里
23	巨人の重さについて	7–8	地图左上角，一棵单独的树下的白色罐子里
24	巨人の生态调查1	8–1	起点位置向左走，在街口向右拐就能看到罐子
25	巨人の生态调查2～ソニ–	8–2	从地图中央的负伤兵的位置向地图右边走，不久就能看到左前方的罐子
26	巨人の生态调查3～ビ–ン	8–4	地图左上角，有两个并排在一起的掉落物，右边的便是调查报告书
27	被验体の消失	8–5	起点位置向右前方前进，在地图边缘的一块石头边上的白色罐子里
28	女型巨人について1	8–7	起点位置的右方，接近建筑物的区域附近的白色罐子里
29	女型巨人について2	8–8	地图右方靠近边缘处，中间有凹陷的房子的右边街口处的白色罐子里
30	兽の巨人について1	9–2	地图中间的风车后面的罐子里
31	兽の巨人について2	9–3	地图最上方的屋子背面的罐子里
32	巨人体格差图说	9–5	地图右下角，U字底部位置的白色罐子里
33	イルゼ・ラングナ–の战果1	9–6	地图中央位置偏左，风车左边的屋子左侧的木箱中
34	イルゼ・ラングナ–の战果2	9–7	地图左上角的罐子里
35	イルゼ・ラングナ–の战果3	9–8	地图左上方两座并排的屋子后面的木箱当中
36	谜の巨人について	9–9	地图右下角，U字形道路的入口附近的罐子里
37	调查中に发见した村について	壁外调查1	地图中央偏上，房子的凹陷处斜对面的木箱里
38	异形の巨人について	壁外调查2	起点位置右前方，房子旁边的罐子里
39	巨人化について	壁外调查5	地图最下端的小山丘顶上的木桶里
40	知性のある巨人について	壁外调查6	地图最上端偏左，风车背后的屋子旁的罐子里
41	巨人としての练度	壁外调查8	地图正中央的木箱里
42	イエ–ガ–家の地下室	壁外调查9	地图最上方单独的房子后面的罐子里
43	ウォ–ル・ロ–ゼ内地の状况	壁外调查11	地图左侧一块小岩石旁边的木桶里
44	穴の存在は确认できず	壁外调查13	地图左下角接近地图边缘处的罐子里
45	ウトガルド城について	壁外调查14	从起点位置向左前进，不久就能看到装着调查报告书的罐子
46	ダウパ–村の状况について	壁外调查15	从起点位置向右前方前进，调查报告书在一棵树下的白色罐子里
47	ウォ–ル教について	壁外调查16	地图最右端偏上，树下的罐子里
48	クリスタ・レンズについて	壁外调查18	地图最上端偏右，一细长白色岩石旁边的木箱里
49	壁の中の巨人について	壁外调查20	地图中央偏左，树下一个单独的木箱当中

玩后感

任务数量非常多，且后期任务难度很高，虽然攻略方法的变化不大，不过仍然十分具有挑战性。运用立体机动装置的战斗十分爽快，但是后期的战斗对装备性能有一定要求，而打造装备又需要大量素材，这就使得玩家不得不在关卡中疲于奔命以收集素材。拔枪、骑马和拾取物品三个常用操作都是用A键，在任务中经常会发生误操作。原本应该是卖点之一的巨人化操作过于单调，反而还不如人类形态好用。



首先出场的是对掌机游戏有过举足轻重作用的Epoch，虽然他们的Game Pocket Computer也称得上是一代巨兽，不过应该算是哺乳类里的猛犸象吧（笑），所以我们还是让它暂时靠边站，这次代表爬行类出战的是Epoch出的另一款巨型掌机：棒球主题的Baseball Digit-Com 9。

史前巨兽

文 刀★狼鬼霸道 编 马修 美编 澄香

掌机大约是20世纪80年代中期进入我国的，那个时候的掌机基本已然是Game & Watch的天下，后来随着GB、GBA、NDS、PSP直到今天的PSV和3DS，都没有体积太大的，所以在很多人的心目里，掌机似乎就应该是小巧便携的，大如3DS LL或者PSV似乎就已经是掌机的上限了。不过即便是现在小到微不足道的蜻蜓，在很久很久以前的恐龙时代，也是动辄几米长的巨型怪兽，而在20世纪70年代到20世纪80年代初的时候，也曾经出现过大量体型巨大的完全没有掌机的样子的家伙，而且他们还多到像恐龙一样的繁盛。这辑就让我们再次随我坐上时光列车，去看看那些久远的史前巨兽吧。

在20世纪70年代到20世纪80年代初，日本的掌机硬件商主要有四家比较大：分别是Epoch、Tomy、Bandai和学研。这里面，Tomy和Bandai大家都很熟悉了，一个已经是变形金刚的老东家了，另一个则至今活跃在ACG领域；Epoch也是一家很了不起的公司，他的具体事迹，以后有机会会给大家做具体介绍；至于学研，则是一家日本本土化的比较严重的企业，涉猎的营业范围也比较杂，这些年也没有更大的起色。而任天堂和卡西欧等电子大鳄，当时还没有大举进攻，虽然也还有不少小型公司参与了这场史前掠食战，不过影响都不是很大。



◀Game Pocket Computer和Pokemon Mini，世界上最大的和最小的可换卡点阵屏掌机。

Baseball Digit-Com9


▲Baseball Digit–Com9。

这台掌机如果就从照片上看的话，是体会不到他那庞大的身躯的，整体造型很像一个竖持的平板掌机，但是如果旁边放个参照物的话，马上就会发现这台机子一点都不小巧了。

根据机身背后的铭文可以得知这台机子诞生于1979年，所以毫无疑问，是当时经常出现的二极管显示屏的掌机。因此也有着那个时代很多掌机的特点，比如屏幕的概念不是那么的清晰。整个屏幕来说，被做成了一个钻石形的棒球场，完全不是现代意义上的方方正正的屏幕造型，游戏的时候会有红色的二极管表示球和球员的位置。

值得一提的是，这台机子惊人地具有双打功能，在游戏开始前把主面板上的开关拨到2 Player的位置上， 然后打开机身顶部的黑色盖子，就可以看到一排被隐藏起来的按键，这时2人相对而坐，就可以开始互相博弈了，同时，这个盖子立起来以后，也可


▲Baseball Digit–Com9和PSV对比。



▲按键特写，可以看到2Player的选择开关。


▲正面造型，可以看到游戏画面非常的抽象。


▲打开顶部的黑色挡板，可以看到2P的专用按键。

以避免被击球手看到投手的攻击策略，大大提升了游戏性。

很可惜的是，虽然笔者接触棒球很早，但是在这个抽象的画面前也只能甘拜下风，击球的时候还好说，但是当球被打到外野以后，就分不清哪个是球哪个是人了，更不用说跑垒了，我对着说明书参照了半天，最终还是一头雾水，最终不得不放弃。

不过由此我也蛮佩服当时的孩子对于棒球的热情，在这样抽象的画面上仍然玩得津津有味，因为据说这款机型当时卖得还很不错，在日本雅虎上至今仍然可以搜到大量与该主机类似的机型，当然，价格也已经涨得相当恐怖了。



学研篇

接下来我们来看看学研，学研这家公司在20世纪70年代到20世纪80年代也推出过大量的史前掌机，其数量在当时可以排进前三甲。其中包括大量的类Game & Watch掌机，但是学研最有名的则是一种被称作荧光管屏的掌机。

荧光管屏，也被称作Lsi屏，画面效果类似于Game & Watch等图像预置屏，但是更先进。首先，这种屏幕是自发光的，也就是说不存在Game & Watch不能在晚上玩的缺陷；其次，这种屏幕是彩色的，也就是说在画面表现力上要更加的强悍；最后，理论上这种屏幕的耐用性也更加持久，更易于保存。

当然，有这么多优点，最终也还是死在了Game & Watch的手里，说明这种机器、尤其是其屏幕的缺点也是非常明显的，首先是这种屏幕的体积很难缩小，所以基本上目前流传下来的此类掌机都是怪兽体型；其次是成本过高，相对于Game & Watch亲民的价格，此类掌机的价格往往比较高昂，万元以上的比比皆是，毕竟在30多年前，这种价格对于日本人来说也绝算不得是便宜的。相对于之前的种种优点，作为一个游戏机玩具来说，后面的缺点要更加致命，这种情况很类似于之后我提到的GG和GB之战，只是还好的一点是荧光管屏幕的耗电量似乎没有GG那么恐怖。但是这代掌机仍然大量配置了电源接口，由此可见不管是从体积还是续航上，也都无法与Game & Watch抗衡。

Fitter



说完屏幕，回过头我们再看这台掌机吧。这台掌机名字叫做Fitter，是学研在1982年时推出的，并不算是很著名的一款作品，因此相对来说入手的难度也很小很多。

先来看机身，机身的设计类似一个小型的街机，因此方向键也改成了街机摇杆式的设计，实机测试手感相当不错。

◀Fitter包装。



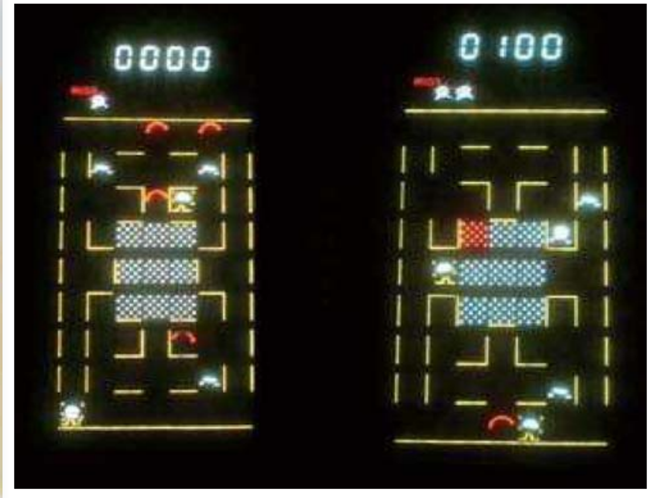
▲Fitter的正面造型，中间的电源开关也可以用来选择游戏难度。



▲Fitter的侧面可以看到电源接口。



▲使用4节3号电池。



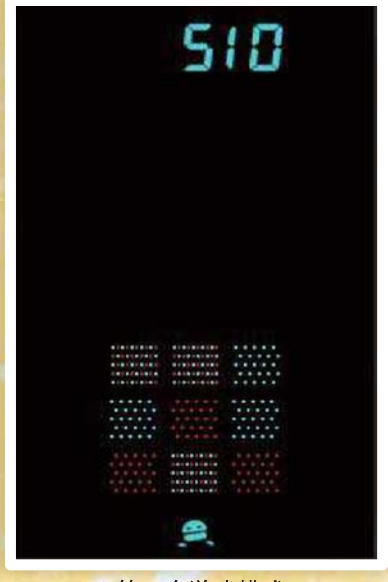
▲Fitter的实际画面。



▲屏幕上的全部显示元素。



▲第一个游戏模式。



▲第二个游戏模式。

游戏画面乍一看类似于《吃豆人》，但我一开始却发现完全玩不明白，根本不知道自己在玩什么。后来对着说明书一番研究，又去日站和Youtube上各种搜索，才明白了这个画面极其抽象的游戏的内容。

这个游戏分两部分，第一部分是类似吃豆人，操作主角躲避敌人，吃到红色的道具，然后将道具带进屏幕中间的九宫格中，当九宫格全部变成红色以后，就可以过关，带有大量的策略性在里面。按照日站的说法，是一种“会把人的头脑和反应神经彻底破坏的游戏”。

过关之后就是第二个游戏模式了，简单说来就是一个魔方游戏，只要把中间的九宫格拼出3种整齐的颜色就可以了。

我个人还是很喜欢这种游戏的，不是单纯的考验反射神经，需要一定的思考才能完成。这样就大大增加了游戏的趣味性和可重复玩耍的价值，而这点对于不能更换游戏的早期掌机来说，更是重要。

Bandai篇

Lsi屏幕在20世纪80年代初达到了巅峰，大量的公司纷纷推出此类掌机，除了学研，另外一家公司也曾经推出过大量经典之作，这家公司就是后来鼎鼎大名的Bandai公司。

超级导弹维达



▲超级导弹维达。



▲和PSV的体积比较。

Bandai进入游戏界的时间相当早，从我手头的这台二极管屏幕掌机超级导弹维达（Super Missile Vader）来看，应该也是在20世纪70年代中期就加入进来了。这台机子的具体诞生时间不详，国外网站讨论的结果应该是是1978年到1979年之间，不会晚于1979年，因为这台机子诞生后数年，Bandai曾经推出过迷你化的改进型，而那也才是1980年的事情。

这款机器本身和前面提到的Epoch的棒球基本属于同一世代的产物，因此整体造型也比较接近，尺寸也基本一致，属于看上去不大，但是握在手里相当恐怖的感觉。但是游戏本身要更加进化，首先有了屏幕的概念，其次在屏幕下加了一层镂空的模板，这样屏幕上显示的就不再是圆圆的二极管光





▲《太空侵略者》的游戏画面与Super Missile Vader的游戏画面。

点，而是透过模板形成的有一定造型的角色。

游戏的内容基本来源于20世纪70年代大红大紫的《太空侵略者》，相对于原版，这个取消了自机前方的掩体设置，可能是机能不足造成；但是保留了大量原版的射击元素，包括偶尔从顶部飞过的加分用飞碟。

但是二极管这种原始的现实方式显然已经不能满足Bandai的野心了，于是很快Bandai就加入到了荧光管屏掌机和类Game & Watch掌机的混战当中，为了争夺市场，甚至推出过一款名为“Hな小人”的黑历史Game & Watch机。有兴趣的朋友可以去外网搜一搜，非常稀有，如果遇到有出的请千万不要错过。

当然，Bandai很清楚自己的杀手锏就是大量知名动漫的版权，于是很快就推出了自己的Lsi系列掌机。

这个系列相当庞大，篇幅有限，我们就来挑其中几款经典的机型来做个介绍吧。

宇宙探险队Zackman



▲宇宙探险队Zackman的包装。

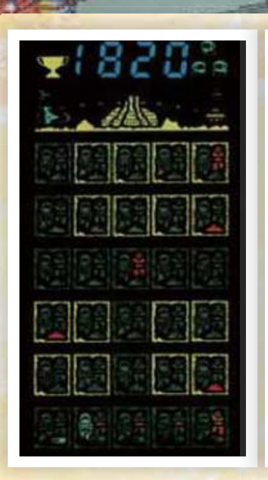

▲Zackman的造型，因为年代久远，机身的彩绘已经有些脱落了。




▲与Apple 1&2对比图，电源接口在机身侧面。

首先是1980年到1981年期间发售的“宇宙探险队Zackman”。毕竟是Bandai出的，因此设计思路上和之前提到的学研的Fitter有很大不同，整体造型上比起学研的街机外形，Bandai的掌机外形更像是小型化的Apple 1&2，机身的金属感也更加强烈，很有高端品的感觉。摇杆之类的设计也有保留，比学研的略短，不过手感也还不错。

游戏内容则很注重动漫一般的剧情感。进入游戏后会看到一段简单的剧情动



▲游戏画面很充实，最上面左方是己方母舰。



▲蓝色的是主角，红色的就是敌人了，在屏幕下方可以看到蓝色的飞船零件，要小心红色的石头塌方。

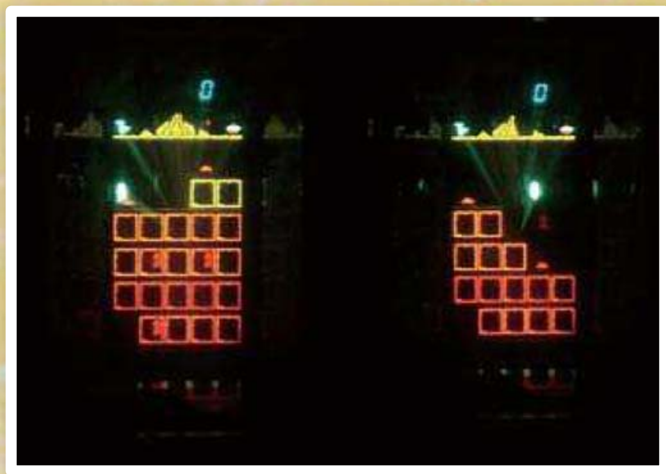


▲制造立体效果的景片。

画，大意是主角所乘坐的飞船遭遇到了敌对飞船的攻击，受到了严重的损坏，于是在一颗未知的外星球迫降。这时敌人的飞船也追了过来并且继续疯狂攻击，主角的飞船只能依靠一个巨大的像蒜头一样的掩体进行防御，只有靠主角从星球的底下洞穴里找到修复飞船的零件，才能够脱离险境。然后游戏就正式开始了，画面最上方可以看到敌人飞船的不断攻击，而蒜头状的掩体则在敌人的炮火之下渐渐分崩离析，我们要在自己的飞船被敌舰破坏之前拿到零件并赶回母舰才行。

游戏的版图很大，分为左中右3屏横向卷轴，游戏方式则类似于GBA的首发游戏《钻地小子》，主角不停地钻地，一直到拿到零件位置，在这个过程中，要小心土方中的石块，如果下面没有土方支撑就会掉下来，而主角如果正好站在石块下面的话，就会被石块砸死。另外在地底还有这大量的外星怪物攻击主角，好在主角随身携带着激光枪，可以消灭掉那些烦人的小怪兽，但是要注意，如果敌人躲在没有被挖掘开的土方中的时候，激光枪是没办法攻击到他们的。

游戏的画面很丰富饱满，同时，由于机身足够大，所以在屏幕里有很多用透明画片做成的前景画面，布置在内屏四周，从而形成一种3D效果，但这并不是3DS或者VB那种利用视觉差制造的3D效果，而是货真价实的物理立体摆放的景片。游戏的难度相对适中，即便是笔者也可以通过一两个关卡。

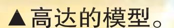


▲因为有景片的存在，所以导致实际画面有光晕。

FL机动战士高达

在20世纪70年代末，日本的动漫界发生了一件大事，那就是《机动战士高达》诞生，作为真实系机器人动画的代表，全世界有无数的高达粉丝，高达也不仅仅满足于动画的表现，逐渐渗透进了各行各业，比如游戏业。





▲高达的模型。



▲主机的造型设计和Zackman差别不大。

现在高达的游戏已经多如牛毛，也有了自己的固定玩家群。那么大家知道最早的高达游戏是什么样子吗？1981年Bandai推出的这款“FL机动战士高达”（FL Mobile Suit Gundam）。就是世界上第一款高达电子游戏了。从外形上看，可以知道和前面提到的Zackman是属于同一个FL系列的。由于高达的品牌因素，这款掌机是同系列中销售最好的一款，不过售价在1981年就已经达到了8500日元。

机身设计和Zackman没有太大区别，增加了一个选择游戏难度的按键，实际上只是选择一开始高达是3滴血还是4滴血；屏幕同样有制造3D效果用的前景景片，在上面还可以看到白色木马和地球甚至金米岛。屏幕右边可以看到著名的RX-78高达的造型，绘制得相当精细，即使放到现在也绝不过时。

比起前面介绍的游戏的宇宙探险队Zackman，这款机器的画面进步很大，不再像过去那样人物是纯色的了，可以清楚看到左面的自机高达是由红色、橙色和蓝色组成，尽管离动画中的高达形象还相距甚远，但是已经相当细腻了。而且剧情同样丰富，基本把《0079》的全部剧情都包含了进去。

游戏分为5关，第一关是红色彗星夏亚，玩家驾驶高达把不断来犯的红色彗星们一一击坠，同时躲避敌人的射击。不过这里



▲屏幕里的立体景片。



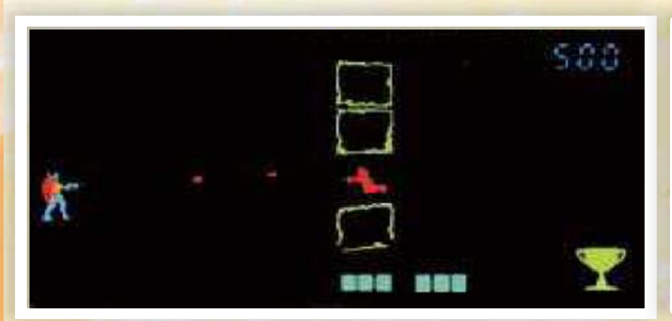
▲同样有光晕的存在。



▲高达大战扎古。


▲右上的就是艾尔美斯了。


▲图中的方块即是陨石。


▲攻占所罗门要塞。


▲第五关画面。

就不得不吐槽了，为什么所有的扎古都是夏亚驾驶的？

第二关叫做艾尔美斯的拉拉，毫无疑问，这次是高达和艾尔美斯的对决，好在这次没有出现大量的艾尔美斯。

第三关是发光的宇宙，高达的经典标题，这关没有敌人，只要不停地躲避飞来的陨石即可。

第四关就是著名的所罗门攻略战了，高达要突破所罗门要塞中的重重关卡，最终到达最后一关，也就是阿姆罗和夏亚的决战。

第五关，和吉翁号的最终对决。

游戏难度不低，我最好的记录就是打到第三关，再也无法前进一步了。

值得一提的是这台掌机的音乐，在进入游戏的时候，会响起高达《0079》的片头主题歌，相当亲切。而各位高达游戏的爱好者们在玩着现在画面越来越逼真的高达游戏的时候，也不要忘记高达进入游戏的这充满历史性的第一步啊！

水管工汤姆



▲主机的正面造型。



▲改为4节5号电池。

在出《FL机动战士高达》的同年，Bandai也设计出了FL系列掌机的进化迷你版，笔者手头这台就是目前存世的最小的一款荧光管屏幕的掌机，当然，说是最小，比起PSV仍然要大出去不是一星半点。

这款掌机同样是1981年上市的，名字叫做水管工汤姆（Frisky Tom），由街机移植而来。由于体积小型化的关系，屏幕内部的3D效果被取消了，但是摇杆仍然保留了下来。游戏内容是使屏幕左上方的水箱里的水顺利流进右下角的浴盆里。

水要经过水管，而水管附近有很多可恶



▲与PSV的体积对比。



▲保留的传统的电池接口。



▲蓝色小人就是汤姆。



▲只要接通水管，就会有水流出来。

的老鼠出没，它们经常咬断水管，使水不能流进浴盆，这个时候就需要汤姆出马了，捡起掉落的水管，一边砸死捣乱的老鼠，一边修复水管吧。某种意义上来说，比起马里奥兄弟，汤姆更像是一个真正的水管工。

但是要注意的是，我们的汤姆异常的脆弱，哪怕被老鼠碰一下也会一命呜呼，所以如果手里没有水管的话，还是离老鼠远一些比较好。当浴池水满了之后，就会出现小小的福利作为奖励了。

而由于体积小、荧光管屏幕，也使得这部主机相比于其他的巨型的荧光管掌机来说，成为了真正的被窝神器。



▲浴盆里是汤姆的女朋友吗？

Tomy篇

20世纪70年代到20世纪80年代，可以说是游戏界百花齐放的年代，仅仅一个《Pong》的游戏，就可以产生无数台各异的Pong游戏机，掌机也不例外。当时那些巨型的怪兽们的兴旺程度不是现在所能想象的。而大名鼎鼎的变形金刚的老东家，Tomy Takara的前身——Tomy公司，在当时也推出过很多各种各样的怪兽掌机，最著名的，则莫过于其背投系列。

太空Turbo



▲太空Turbo的包装。



▲使用4节巨大的1号电池。


▲主机造型。


▲可拆卸的黑色遮光罩。

背投系列的屏幕相当特殊，并不是通过电子方式显示，而是通过投影方式显示，最早这种技术可以追朔到20世纪60年代的儿童玩具，但用于游戏的次数却很少，只有Tomy公司生产过为数不多的几款游戏机有用到。这类掌机在国外也相当稀有，最著名的莫过于美国一名玩家用此系列的一款机子，同一位意大利收藏家换得了一艘货真价实的游艇，这一新闻当时在推特和微博上轰动一时，至今仍然可以轻易搜到，其价值不言而喻。

但是很遗憾的是，这个系列的掌机并未正式引进过国内，相反国内厂家曾经出过不少山寨版——毫无疑问是阉割版的。最著名的莫过于一款模拟汽车驾驶的游戏，基本上没有任何游戏性可言，就是驾驶汽车漫无目的地前行，除此之外再无其他。由于国内厂家不负责任的阉割行为，导致很多不明真相的玩家对这种掌机产生了相当的误解，认为这就是一个骗小孩的玩具而已。事实上原版的游戏设计之巧妙令人叹为观止。

笔者手头的这台背投掌机叫“太空Turbo”（Space Turbo），类型为射击游戏，科幻感很强，有种《星球大战》里驾驶X战机在死星同帝国决战的感觉。

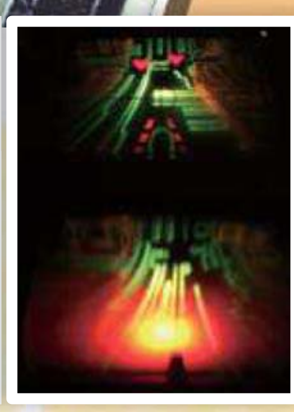
由于游戏采用的是背投屏幕，因此在强光下反而不如暗处来的清楚，所以屏幕上方设计了个可拆卸的黑色遮光罩。

游戏的主要控制系统是一个带有发射按键的飞行摇杆，以及一个速度档位，有5段速度可调。控制台的上方是仪表台，这个仪表台可不是装饰品，对于游戏本身有着举足轻重的作用——仪表盘上有两个槽，分别是燃料槽和击坠槽，当游戏开始后，燃料槽就会开始不断下降，当燃料消耗完了之后，游戏也就结束了；击坠槽则表示击坠的敌机数量，每击落一


▲控制系统。


▲仪表盘也不是装饰品。


▲卷轴的速度可以控制，因为是投影，所以画面效果很是另类。


▲可以看到发射出去的激光束。

架敌机，数字就会跳一个字，上限为99。旁边还有个复位键，按下后燃料会补充满，击坠数则会清零。

游戏的屏幕上有个巨大大十字准星，用摇杆可以左右移动，当敌机进入射击范围之后，按下射击键，就可以看到有红色的2束激光射了出去。如果集中敌人的话，就会发出爆炸声，同时敌机发出红色的火光后消失。击坠数加1。

由此看来，这款游戏设计的确实相当精巧，游戏的各种元素也一应俱全。但是这还不是这台掌机最神奇的地方。

理论上来说，这是应用了世界上最早期技术的游戏机，但是很可惜，它诞生得太晚了，被本应是自己晚辈的二极管掌机夺取了第一的位置——为什么这么说呢？我之前说过，这种背投技术最早20世纪60年代就已经应用于玩具了，但这并不是重点。重点在于这么丰富完整的游戏体验背后所使用的技术，则比电脑还要古老。

是的，这种技术在CPU、内存甚至于电路板这种东西出现之前就已经有了。那就是机械传动技术，这台掌机并不是真正的电子游戏机，准确的说，是电动游戏机。

拆开以后就可以发现，机器内部没有任何电子部件，就连声音也是通过类似八音盒的机械装置发出的。所有复杂的游戏内的事件，全部都是通过近百个齿轮，经过周密的计算，互相咬合，并触发各种机械机关而形成的。除了1个电机，2个灯泡之外，再无任何电路装置。

就是这种看似及其原始的设计，却能够提供完整的现代电子游戏的全部基本体验，这不能不说是一个奇迹。而如果只是体验游戏本身而言，几乎所有人都会毫不犹豫地相信，这就是一台货真价实的怪兽掌机。

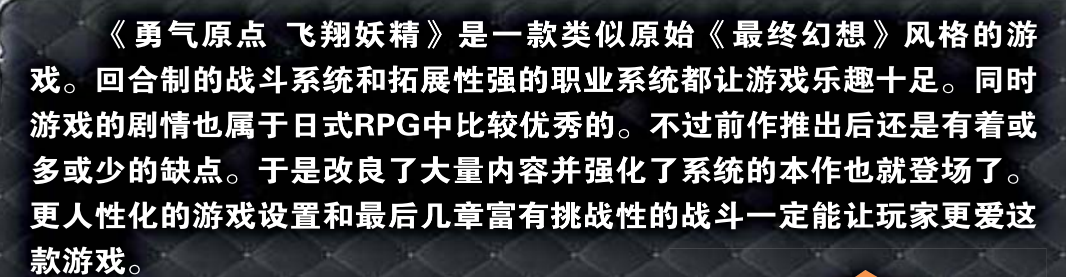

▲解剖图，黑色的齿轮箱里隐藏了大大小小近百个齿轮。



20世纪70年代到20世纪80年代是个不可思议的时代，对于很多中国玩家来说那个时代的掌机更是陌生，那是一个不折不扣的百花齐放百家争鸣的时代，各种游戏机竞相上市，甚至一年内会有数百台不同的机种推出。这在现在的市场来说无法想象的。

当了解了以上这些史前巨兽，哪怕我们在游戏的世界里已经浸淫了很久，我们也许还会突然发现：家用机，似乎不需要那么的大；而掌机，也可以不做得那么小……





《勇气原点 飞翔妖精》是一款类似原始《最终幻想》风格的游戏。回合制的战斗系统和拓展性强的职业系统都让游戏乐趣十足。同时游戏的剧情也属于日式RPG中比较优秀的。不过前作推出后还是有着或多或少的缺点。于是改良了大量内容并强化了系统的本作也就登场了。更人性化的游戏设置和最后几章富有挑战性的战斗一定能让玩家更爱这款游戏。

3DS

RPG丨角色扮演

勇气原点 谨为续篇

ブレイブリ–デフォルト フォ–ザ・シ–クウエル

Square Enix	日版	2013年12月5日
1人	4990日元	无对应周边



文 KK7　编 白菜　美编 Juxi

系统简介

战斗系统

《勇气原点》的战斗系统类似于最初几代的“《最终幻想》系列”，是回合制战斗。不过在其基础上增加了勇气（ブレイブ）和防御（デフォルト）的系统，将行动次数量化为了BP，让玩家可在其他回合通过防御来积攒BP，而在特定回合一下子消耗几回合份的BP进行最多四次行动，利用得当可对敌人造成大量伤害。BP战斗开始时为0，每回合回复1点。行动一次消耗1，而用防御则可将当前的BP积攒下来。



战斗菜单	
たたかう	普通攻击
アビリティ	选择使用职业技能
ブレイブ	消耗BP增加行动次数
デフォルト	防御并储存BP
フレンド召唤	好友召唤系统。召唤可选择好友/访客资料发动。而配信则是将下一次行动的数据上传。
アイテム	使用道具
必杀技	使用必杀技（满足发动条件后出现）
にげる	逃离战斗

勇气时间



勇气时间（ブレイブリ－セカンド）是《勇气原点谨为续篇》中登场的新系统，在战斗中点击下屏的S按钮就可以消耗SP来发动勇气时间。发动后敌人会停止不动，任由我方随便攻击。勇气时间发动期间伤害上限可突破9999，一般在积攒了足够的BP后发动来进行猛攻，或者危急时发动来对整个队伍进行回复，调整到最佳状态。另外发动期间还可以消耗SP来代替BP使用。不过SP上限只有三点，待机8小时后才能够回复一点，十分坑爹。如果玩家想大量使用，得去e商店花钱买“SPドリンク”，使用后直接回复三点。

职业系统

游戏中共有24个职业，在流程内完成支线任务并击倒相应职业的BOSS后，就获得了转职资格。之后在主菜单的“ジョブ”内就可以转职成相应的职业。战斗中会获得JP，而JP会使当前职业的等级成长，从而习得新的攻击技能和被动技能。在主菜单的“アビリティ”内可以设置副攻击技能和辅助技能。辅助技能有格数限制，所以玩家要根据战斗需要进行调整。



联网和配信

本作的联网系统得到大幅强化，在存档时选“デ-タ更新”可以将存档同步到网上去。不过需要有Square Enix Account。同步每天一次，会同时下载最新的配信和三个好友数据。好友数据可以在战斗时召唤，同时作为擦肩数据也可以参与“ノルエンデ村の复兴”。配信BOSS也是在“ノルエンデ村の复兴”内挑战。

如果玩家在前作上传过存档的话，本作开启存档时输入同样的账号后，可以继承前作的存档内容。可继承的存档内容包括角色名称、等级、职业、职业等级、金钱、道具、吸血鬼技能、必杀技和同伴资料。



本作改良点

相对前作，本作号称收集了原版用户的意见，进行了100多个方面的改良。从下载版容量提升到了4G就可以感受到内容的增加。以下为各位玩家例举游戏中比较明显的一些改变。





战斗速度调整： 战斗时按十字键←/→可以调整战斗速度，最多四倍速。按Start键可直接暂停游戏。

技能装备调整： 诸多技能的消耗和效果都作了改动。一些装备的能力作了改动。

用户界面改善： 例如装备画面能够直接看到装备适应性，下屏可切换显示多项能力。战斗时点击下屏切换后可以查看当前队伍的详细增益情况。

历史视频浏览： 在“Dの手帐”中可以查看已经出现过的剧情动画。

多语言随时调： 在作战的最后一项设置内可以切换当前的配音和文字的语言版本，游戏内置了日语、英语、法语、意大利语、德语和西班牙语。

继承前作存档： 前作上传过存档的话，本作开启存档时输入同样的账号后可以继承前作的存档内容。

存档个数扩充： 游戏存档由一个变为了三个。

设定内容扩展： 可随时调整游戏难度和遇敌率。此外还可设定战斗后是否获得经验和金钱，方便玩家挑战各种极限玩法。

村镇画面进化： 部分街道调整了细节。比如鲜花村中间的巨大花束，让村庄更有个性。

队伍聊天进化： 进行队伍聊天时，角色会配合对话内容展现各种表情，让对话更加生动。

剧情添加： 第七、八章的流程内添加了大量的分支剧情。

简易流程攻略

注：本作的流程和前作完全一样，由于前作在《掌机王SP》第193辑中已经制作了非常详细的攻略资料，故此处只列举一个简单的流程攻略。



序章 站立在绝望深渊的人

1.在“カルディスラの街”前往王宫和国王对话。出城，主线流程剧情所在地会在下屏地图上标记黄色感叹号标记。

2.进入北面的“ノルエンデ溪谷”，进入后触发教学战斗。和内部冒险者对话获得“谜の砂时计”，解锁勇气时间系统。内部剧情后アニエス加入，回入口时会进行三次强制战斗。出洞后有教学，开启邂逅通信和角色配信。回カルディスラの街和国王对话，开启“ノルエンデ村の复兴”系统。

3.来到“南西の湖”，和空艇骑士团的ベアリング、ホーリー战斗。胜利后获得新职业“武僧（モンク）”和“白魔道士”。回去向国王报告，然后来到宿屋，リングアベル加入。可以在系统菜单内阅览“Dの手帐”。

4.进入北面的“セントロ砦迹”，迷宫内要调查拉杆来开门才能继续前进。内部剧情，イデア加入后和オミノス战斗。胜利后获得新职业“黑魔道士”，返回王宫。剧情后在街道左边墓地和イデア交谈。然后会有必杀技的教程，可以使用必杀技了。

5.调整好队伍后通过“セントロ砦迹”来到“ロンターノ离宫”。多次战斗后和空艇骑士团长ハインケル战斗，胜利后获得新职业“骑士（ナイト）”。

6.回去和国王对话后来到西南湖面乘坐飞空艇，然后在世界地图的黄色感叹号标记处下海，靠近舰桥后进入下一章。

1章 只是等待谁都能做到

1.来到“ラクリーカの街”和国王对话。出来后会提示支线情节，支线情节在下屏以蓝色感叹号显示。有些支线情节要晚上去才能触发。

2.来到下方的“风の神殿”，内部调查水晶后来到感叹号标记的宝物库。剧情后回去乘坐飞空艇，来到“ユルヤナの森の仕立屋”。

3.和老师对话结束后进入下方的“祈祷衣の洞穴”，干掉龙BOSS后获得了“祈りの虹糸”回去交差。

4.再次来到水晶处和BOSS“オルトロス”战斗。然后会有解放水晶的教学，一直按X键即可，等小精灵喊STOP的时候就停手。成功解放水晶后支援技能的装备槽增加1格。

5.回到“ラクリーカの街”，剧情后回到飞空艇。进入“瘴气の森”时进入下一章。

6.本章支线剧情可获得“盗贼（シーフ）”、“商人”、“时魔道士”和“魔法剑士”这四个职业，后两个职业的剧情要晚上进入“ラクリーカの街”才能触发。

2章 在那天，眺望青空

1.“瘴气の森”的毒沼踩了会中毒，可用"素人（すっぴん）"技能“けんけんぱ”回避。穿过森林后进入“艳花の国フローエル”。和右边房间内的おばば样对话。接着来到南方的“水の神殿”，发现水晶有封印后回到花都和おばば样对话。

2.然后顺着下屏的标记，和广场的少女等多个NPC对话。完成后会开启“狩人”和“召唤士”的支线剧情。

3.穿过“キレート山”，途中会和BOSS“ランドタートル”战斗。穿过这里回到“ユルヤナの森の仕立屋”和老师对话。剧情后再进山会直接回到花都，进入上方广场参加圣花祭。

4.收到了水之巫女的联络，进入花都西边的“ダスク遗迹”。另外此时会开启“赤魔道士”和“女武神（ヴァルキリー）”的支线剧情。

5.穿过遗迹后发生剧情，和ヴィクトリア和ヴィクター战斗，5回合后发生剧情。然后进入“水の神殿”，战胜BOSSルサルカ后解放风之水晶，技能槽会加1格。

6.和おばば样对话完毕后乘上不能飞的飞空艇，来到外海的地图标记处。发现巨大船后进入，本章结束。

3章 爱的羁绊

1.进入巨大船“グランシップ”后来到商业区和ラッツ对话，然后来到酒场再一次对话。出来向左进入海湾内的废屋。

2.出来后向下，来到场景中间的“エイゼン大桥”和司令官对话。结束后前往左边的街道“ハルトシルトの街”。进入中间的大宅发生剧情后回到大桥，对话后开放关卡。此时“海贼”的支线剧情开启，晚上坐船去海上有雾的地方即可。

3.进入右上方的“グラープ砦”，剧情后来到三楼，干掉守卫后获得毒药样本。返回大桥将毒药交给司令官。开启“超级明星（スーパースター）”的支线剧情。

4.下个目的地是左上的“ミスリル矿山”，这里要主动将场景内所有的杂兵干掉，解救出所有的童工。然后向上进入敌人的基地“シュタルクフォート”。

5.从“シュタルクフォート”1楼右侧的楼梯前往2楼，拯救少年エギル后返回“ハルトシルトの街”。剧情后带着他去ミスリル矿山寻找通往神殿的秘道。

6.ミスリル矿山会有强制杂兵战，胜利后可继续前进来到“火の神殿”。

7.在祭坛上战胜BOSS“チャウグナル”后解放水晶，辅助技能槽增加了1格。同时“剑圣（ソードマスター）”的支线剧情开启。

8.在大桥和司令官对话后回到“ハルトシルトの街”的大宅，然后坐船去巨大船“グランシップ”的酒场和行商人对话。再回到之前的“カルディスラの街”宿屋探望老板。结束后回到“ハルトシルトの街”将エギル带往“カルディスラの街”，之后和国王对话。出来后“忍者”的支线剧情开启。

9.回到巨大船“グランシップ”在酒场对话，然后往上穿过商业区进入舰桥。剧情后回到“カルディスラの街”宿屋获得オリハルコン。回到舰桥调查大门进入机关室，开启内部的两个拉杆后右边的电梯启用。干掉BOSS“ベヒュモス”后大船升空，新飞空艇入手（下屏选项召唤）。来到左上的帝国领地后本章结束。

4章 白与黑

1.打倒挡路的アイスゴーレム后进入“エタルニア公国”，在上方医院发生剧情。接着从左边出口离开，往上进入“公国军の总司令部”。

2.门口发生剧情，然后进入右边打倒ヴィクトリア和ヴィクター后获得新职业“魔人”和“导师”。中间门开启后进入发生剧情，众人被抓。

3.控制イデア进入监狱，救出众人。回到司令部后在右上乘坐电梯一路来到49F，最后和圣骑士ブレイブ战斗，胜利后获得新职业“圣骑士”。然后回到1F从北面出口前往“不死の塔”。此时可开启“吸血鬼（ヴァンパイア）”的支线剧情，调查大地图上的6个石碑并击败龙后就可以进入吸血鬼城了。

4.从“不死の塔”顶部进入“土の神殿”，战胜BOSS“ギガースリッチ”后解放水晶。辅助技能槽增加了1格。

5.出来后乘坐飞空艇，进入下屏地图标示的光柱内，和アナゼル战斗，胜利后获得新职业“暗黑骑士”，本章结束。

5章 昨日见过的风景

1.剧情后穿过“ノルエンデ溪谷”来到山顶，アニエス加入后回到“カルディスラの街”四人队伍回归。宿屋剧情后乘坐飞空艇去解放水晶。

2.解放了两个水晶后去“ユルヤナの森の仕立屋”修复祈祷衣。剧情后控制ティズ和アニエス两人穿过“祈祷衣の洞穴”在最下层和老师对话。

3.解放剩余的两个水晶后进入光柱，和アナゼル战斗后本章结束。

6～8章 循环的世界

1.这三章的流程和5章一样，解放四个水晶后进入光柱然后进入下个章节。

2.第6章开始会获得宝箱钥匙，可以打开迷宫中的蓝色宝箱。

3.解放水晶的途中要去一次老师那里修复衣服。完成后会有“魔界幻士”的分支剧情。

4.这三章还会有其他分支剧情，玩家可挑战之前打过的各职业BOSS，同时更好地了解这些BOSS的背景故事。

5.解放水晶的时候有分支，无视警告一直X按到底即可直接进入终章。而不断解放水晶则可进入下一

终章 吹牛的艾娅丽

1.准备按爆水晶时最终BOSS登场，三回合后结束。剧情后穿过“ノルエンデ溪谷”来到山顶，进入“暗のオーロラ”，在这里最后干掉最终BOSS后结束。存档后会从之前解放的那个水晶处继续游戏。

真终章 勇气原点

1.一路解放水晶到最后就可以进入这个真终章，打完并存档后可从第八章重新开始。

2.可以行动后来到巨大船“グランシップ”的甲板和BOSS战斗。胜利后单人剧情，和甲板的イデア对话，再者是酒场的アニエス。

3.向上进入舰桥，控制飞空艇来到“ユルヤナの森の仕立屋”和老师对话。再穿过“ノルエンデ溪谷”来到山顶，进入“暗のオーロラ”，和最终BOSS的完全体战斗。胜利后结局。

4.本章还能够前往右上角环形小岛的隐藏迷宫“封印的次元回廊”，这里有大量好装备，地下10层右边的隐藏通路内还有强力BOSS，战斗中需要一回合将两个BOSS同时干掉。

支线BOSS战攻略



7章

从第7章开始，玩家会大大感受到这个“完全版”作品的新内容所在。那就是被强化的支线任务，原本简单且单纯重复的支线任务添加了剧情。同时战斗也变为了多职业搭配的高难度战斗，需要玩家花一些心思才能攻下。这里会着重说下支线BOSS战的要点，方便玩家进行挑战。

注意下文中的HP是NORMAL模式的BOSS血量，EASY模式会少25%。而HARD模式则多25%，且BOSS的伤害也变得相当猛，可以说是最有挑战性的游戏内容了。表格中的[盗]表示可从敌人身上盗窃的物品，[落]表示敌人身上掉落的物品。

セントロ砦迹

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
オミノス	人型	–	65000	[盗]ローブオブロード/[落]リリスのロッド
バハムート	龙	水	88610	无
ベアリング	人型	–	70000	[盗]冥王の爪/[落]エクスポーション
ハインケル	人型	雷	70000	[盗]光の盾/[落]クリスタルメイル



战斗要点

在这里黑魔道士オミノス会将众人当成入侵者，并召唤出巴哈姆特来共同战斗。战斗前我方的魔法职业和超级明星记得设置技能“沉默无效（黑魔道士lv6）”。防御技能方面让比较脆弱的职业设置“ダメージ分散（黑魔道士lv5）”，可让团队分担伤害；“ガードデフォルト（圣骑士Lv6）”，减少防御时受到的伤害；“物理ダメージ吸收（吸血鬼lv2）”，受到物理攻击时回复HP。这些防御技能在以后的战斗基本也会用到，玩家可根据需要来设置。

第一战是和黑魔道士与龙进行战斗，黑魔道士会对龙释放火焰魔法来让其回复HP，所以优先攻击黑魔道士。当其HP降到一半以下时，会BRAVE后发动火焰和雷电的双重攻击，当其BP在0以上时记得防御。另外有“冰炎の盾”和“雷の护符”时装备上可让相应属性的魔法攻击无效。

将黑魔道士打倒后武僧和骑士会赶来增援，第二场就是和三人的战斗。对方的战斗核心就是黑魔道士オミノス，不但会威力强劲的三属性魔法，还会沉默、催眠和中毒这三种异常状态攻击。不过由于骑士会援护来吃伤害，所以按照骑士（弱雷）、黑魔道士、武僧的顺序来击杀。武僧HP减少到一半以下后会用自爆型的炼气技能，建议将其血量削弱到4万左右，然后一下将所有BP交掉秒杀他。

ユルヤナの仕立屋

BOSS名	种族	弱点	HP	携帯物品
ユルヤナ	人型	–	70000	[盗]金の发饰り/[落]ラストエリクサ–、クリスタルベスト
メフィリア	人型	–	65000	[盗]ラミアのティアラ/[落]エ–テルタ–ボ
バルバロッサ	人型	雷	75000	[盗]根绝の大斧/[落]バッカスの酒、クリスタルヘルム

战斗要点

魔界幻士通常只会使用“プロメテウスの火”和“デウスエクス”来增加自己的物理攻击和魔法攻击，记得用白魔法“デスペル”驱散。HP一半以下后则会发动强力的“倍倍击（单体4倍伤害攻击）”和全体随机无属性的陨石魔法，是优先秒掉的目标。海贼通常会发动“牙折り（单体攻击，并降低物攻）”和“甲罗割り（单体攻击，并降低物防）”，在HP一半以下后会连续BRAVE后进行“倍击（单体2倍伤害攻击）”三连发。召唤士则是每5回合使用召唤魔法“スサノオ（全体无属性魔法攻击）”，全员记得防御。本战相对来说比较简单，只要记清楚三个BOSS的行动规律即可，两个有威胁的职业HP减少到一半时优先集火干掉。



フロウエルの花园

BOSS名	种族	弱点	HP	携帯物品
アルテミア	人型	火	75000	[盗]与一の弓/[落]ドワ–フグラブ、クリスタルヘルム
ヴィクトリア	人型	光	85000	[盗]命の指轮/[落]魔神の腕轮
キキョウ	人型	–	70000	[盗]ブレイブス–ツ/[落]くない

战斗要点

本场战斗对方三个都是强力攻击职业，所以防御方面的准备要充分。狩人使用的都是物理攻击，且会防御。忍者会用各种闪避技能和“疾风迅雷（必定先制攻击）”来对我方残血人员补刀。魔人是战斗的难点，“尸（单体死亡宣告，倒数3回合后死亡）”、“ポイズン（全体攻击加中毒效果）”、“灭（中毒者遭受大伤害）”，都是让人十分头疼的技能，中毒后要及时用白魔法“エスナガ”进行全体驱散。战斗前作好防御准备的同时，得配置黑魔法、魔法剑、调合等技能，针对对方两名BOSS的弱点进行攻击。



エイゼン大桥

BOSS名	种族	弱点	HP	携帯物品
プリン	人型	–	90000	[盗]星のペンダント、ロイヤルクラウン/[落]スタ–の胸当て、星の砂
黑铁之刃刀兵	人型	雷	10000	[落]エクスポ–ション
黑铁之刃斧兵	人型	雷	10000	[落]ハイポ–ション
ジャツカル	人型	–	99999	[落]盗贼のナイフ、盗贼の小手

战斗要点

战斗最初是和超级明星以及两名手下战斗，对超级明星造成一定伤害后盗贼参战。对方的主要攻击职业都是物理系的，而且超级明星的技能也是增加所有人的物理伤害。所以设置一个骑士，配置“两手盾”并装备双盾专心使用技能“铁壁”来援护其他角色即可。其他三人一个偶尔加加血，另两个就专心攻击吧，将超级明星干掉后战斗结束。出现“ラクリ–カ王宫”的后续事件。



ラクリ-カ王宫

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
マヌマット	人型	–	70000	[落]金の砂时计
プリン.	人型	–	70000	[盗]星のペンダント、ロイヤルクラウン/[落]スタ–の胸当て、星の砂
ジャッカル	人型	–	75000	[落]盗贼のナイフ、盗贼の小手

战斗要点

这次时魔道士会参战，防御方面记得设置“ストップ无效”，另外增加土属性抗性的“大地の护符”最好也装备一下。战斗中还是优先干掉超级明星，然后是时魔道士和盗贼。时魔道士会施放“ストップ”和“クエイラ”，之前装备了相应技能和装备的话即可轻松很多。此外还会施放“ベル–ガ（全体回避率上升）”。物理攻击职业记得设置“ホ–クアイ（狩人Lv12）”，可大幅度提升命中率。最后剩余盗贼1人时，他会发动BRAVE进行四连击。可以全体防御，待他发动了四连击后再进行攻击。



エタルニアの街

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
ナジツト	人型	–	75000	[落]エ–テルタ–ボ
エインフェリア	人型	–	70000	[盗]圣枪ロンギヌス/[落]ハイパ–リスト、クリスタルメイル
ホ–リ–	人型	–	65000	[盗]光のロ–ブ、エ–テルタ–ボ

战斗要点

魔法剑士的攻击为“魔法剑ファイア（替攻击附加火焰属性）”和“魔法剑サイレス（替攻击附加沉默属性）”，而白魔道士则会风魔法。针对火、风魔法和沉默作好相应的应对即可。对方的主力攻击职业是女武神，有全体物理攻击和跳跃攻击。其中跳跃攻击十分强力，攻击单体防御力低的直接被带走。所以看到女武神上天后记得全体都防御。按照女武神，白魔、魔法剑士的顺序击倒即可。本战胜利后开启“公国军总司令部（地下牢B2F）”的支线剧情。



公国军总司令部（地下牢B2F）

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
ディロ–ザ	人型	–	75000	[盗]エルメスの靴/[落]ワンダ–ロッド、クリスタルベスト
カダ	人型	–	65000	[盗]龙の牙、エアナイフ/[落]龙の牙、クリスタルベスト
ポリトリイ会长	人型	–	70000	[落]金の砂时计、クリスタルヘルム

战斗要点

赤魔道士会施加恐惧和魅惑，魔法方面则会全体雷魔法和回复魔法“ケアルダ”，是个比较麻烦的成员。不过最优先干掉的目标还是商人，其技能“テイクオ–バ–（固定2000伤害）”会让我方防御也变得比较无力。其次才轮到赤魔道士。战斗规律基本上是防御三回合后消耗BP猛攻。药师的“ダ–クブレス（自身被打掉多少HP就制造多少伤害）”是个减员技能，所以消灭其他两人前误伤他的话，记得用回复魔法把他血加满。



公国军总司令部（六人会议）

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
圣骑士ブレイブ	人型	暗	70000	[盗]ロケット、ブラックベルト/[落]エクスカリバ–、クリスタルメイル
アナゼル	人型	–	90000	[盗]カオスブレイド/[落]クリスタルヘルム
カミイズミ	人型	–	65000	[盗]村正/[落]正宗、源氏の兜、源氏の铠、源氏の小手

战斗要点



本场战斗辅助职业推荐设置攻击技能“すっぴん技（素人的技能）”，而攻击职业则最好设置“忍术”和“魔法剑”。最初面对的是圣骑士和暗黑骑士，中途剑圣会乱入。圣骑士基本都是单体攻击技能，“シャインブラスト（单体光属性攻击）”、“ハートスティング（单体攻击，必定暴击）”、“ジャイアントキル（单体攻击）”，连续攻击时不防御的话基本要躺。同时他也有暗属性的弱点，所以攻击职业利用好“暗黑剑技（暗黑骑士技能）”和“魔法剑：ダ–ク（攻击附带暗属性）”来进行攻击。

将圣骑士击倒后，建议不断用“しらべる（素人技能，调查敌人血量）”来查看暗黑骑士的血量，其他人全体防御。因为暗黑骑士的技能“暗黑（单体暗属性攻击）”和“漆黑（全体暗属性攻击）”都会消耗BOSS本身的HP。待其HP降到50000左右的时候就可以一口气BRAVE将其击倒了。

最后剩余的是防反技能的剑圣，贸然攻击的话会被防反直接带走。这里攻击职业建议使用忍术的“空蝉之术（完全回避一次物理攻击）”，使用后再攻击剑圣就很安全了。他HP降到一半以下时会BRAVE后进行三连击，伤害很高。

吸血鬼城

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
レスタ–卿	人型	光	99999	[盗]ブラッドソ–ド/[落]ラストエリクサ–、クリスタルメイル
ヴィクタ–	人型	暗	80000	[盗]心の指轮/[落]ソウルオブサマサ、クリスタルベスト

战斗要点



吸血鬼和导师的组合。除了基本的防御技能外，记得装备“光の护符”或“光の盾”来防御导师的魔法“ホ–リ–（单体神圣魔法攻击）”。吸血鬼的攻击技能十分厉害，“グラビガ（全体最大HP 3/4伤害）”和“ボ–ンクラッシュ（全体攻击，HP越低伤害越高）”都有秒人的危险。所以我方的回复角色（一般是白魔道士）得每回合用全体加血魔法将我方HP加满。另外吸血鬼还会“吸气（吸取1点BP）”，使用后有很高的几率使用全体攻击，治疗以外的队员记得防御。

缓慢削弱吸血鬼的HP，待其血量在可以秒掉的范围内直接全力以赴，不用怕负BP不能行动。因为导师在攻击方面的威胁并不是很大，另外如果不及时将吸血鬼击倒，导师会给他加血。最后记得用白魔法“デスペル”驱散好导师的“精灵の助力（提升全属性魔法的攻击力）”就可以了。



8章

第7章的BOSS战斗虽然进行了强化，但是玩家依旧能够进行等级压制。而第8章则完全不同，BOSS阵容基本上都是四个职业满员，而且在能力上也提升了很多。特别是最后公国军总司令部的总决战，不是满级且各职业技能差不多练满的话是十分难打的。

ロンタ-ノ离宫

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
ハインケル	人型	雷	80000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エ-テルタ-ボ
ベアリング	人型	–	75000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エ-テルタ-ボ
ホ-リ-	人型	–	70000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エリクサ-
オミノス	人型	–	70000	[盗]ロ-ブオブロ-ド/[落]リリスのロッド、エリクサ-、エ-テルタ-ボ

战斗要点

在前一章阵容的基础上增加了白魔道士，真正的空艇骑士团全体出动。不过白魔道士的攻击能力不强。只会风魔法，防御护盾和小治疗魔法。所以按照前一章的注意事项即可打赢这场战斗了。



ラクリ-カ王宫

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
マヌマット	人型	–	65000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エ-テルタ-ボ
ナジット	人型	–	80000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エ-テルタ-ボ
ポリトリィ会长	人型	–	70000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エ-テルタ-ボ
ジャッカル	人型	–	75000	[盗]エリクサ-、エ-テルタ-ボ/[落]エリクサ-

战斗要点

进入王宫可触发战斗。本战为MB商会四人组，组合为时魔道士、魔法剑士、商人和盗贼。不过这些职业相关的灭团注意事项并不多，采用防御三回合后集中攻击的作战方式很容易就能赢。但是依旧先作好时魔道士的技能应对，设置好“ストップ无效”并装备土属性伤害减少的大地の护符。然后优先干掉会造成固定伤害的商人即可。

フロ-エルの街

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
ディロ-ザ	人型	–	80000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エ-テルタ-ボ
エインフェリア	人型	–	70000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エ-テルタ-ボ
メフィリア	人型	–	65000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エ-テルタ-ボ
アルテミア	人型	火	75000	[盗]エ-テルタ-ボ、エリクサ-/[落]エ-テルタ-ボ

战斗要点

在街道右下可以触发战斗。这次是BR特殊部队四人组全体出动。和上一章一样，召唤魔法在回合数为5的倍数时释放，女武神跳跃后的下一回合会秒人，这两个情况下请务必防御。相比上一章的战斗多了赤魔道士的魅惑和恐惧这两个异常攻击，调整技能或装备即可。



シュタルクフォ-ト

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
カミイズミ	人型	–	80000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
バルバロッサ	人型	雷	85000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
キキョウ	人型	–	75000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
プリン	人型	–	70000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
カダ	人型	–	75000	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エ–テルタ–ボ

战斗要点

敌人变为了黑铁之刃全员。首先出场的是海贼、药师、忍者和超级明星四人组。击倒其中一个后剑圣会替换上场。由于对方除了药师外都是物理攻击职业。所以可以让血最多的ティズ转职成骑士，装备“两手盾”和“ガ–ドデフォルト”。其他角色采用2攻击和1辅助/回复的职业定位，最好在战斗前就搞成残血。然后ティズ每回合都防御，这样BOSS发动的物理攻击就会全由他一个人吃下。战斗中其他人不幸死了请用凤凰羽毛复活。

积攒BP后发动攻击的时机是在药师连续攻击后，这样不会误伤他导致“ダ–クブレス”干掉我方成员。按照超级明星、海贼、药师、忍者和剑圣的顺序击倒即可。最后攻击剑圣时依旧记得先用“空蝉之术”后再攻击。



吸血鬼城

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
レスタ–卿	人型	光	99999	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エリクサ–、エ–テルタ–ボ
ユルヤナ	人型	–	95000	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エ–テルタ–ボ

战斗要点

千年老师傅二人组，不过到底是只有两个人，不足为惧。和前一章战斗一样，如果治疗职业速度比吸血鬼慢，记得每回合都用最大治疗术“ケアルガ”把全体的HP加满，不然吸血鬼的两个技能都可能造成减员。魔界幻士使用技能增加攻击力或魔法攻击力时用白魔法“デスペル”驱散好即可，优先击倒吸血鬼。



公国军总司令部

将本章之前的所有分支剧情都完成后。来到公国军总司令部就可以和23个职业的BOSS进行一场总决战！不过虽说是总决战，对方还是分批上的，不然主角们再厉害肯定也被揍翻。6场战斗的职业搭配让战斗各有难点，同时每个BOSS的技能也会有些小变化，挑战性十足。

下文提到的打法的都是本人的推荐打法。本作各种职业和技能众多，玩家可拓宽思路自己找到属于自己的最佳作战方法。另外很多战术都需要用到调合，需要大量材料。记得多多邂逅通信，尽快将ノルエンデ村复兴起来。



公国军总司令部 1F

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
ジャッカル	人型	–	99999	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エ–テルタ–ボ
エインフェリア	人型	–	105000	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エ–テルタ–ボ、エリクサ–
ポリトリィ会长	人型	–	95000	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エ–テルタ–ボ

战斗要点

战斗前常规的防御技能“ガ–ドデフォルト”不要忘记设置。然后本人推荐的阵容如下：辅助职业是超级明星，治疗是药师加白魔法，两名攻击职业用忍者加魔法剑。

战斗中须优先干掉商人，他不仅会释放固定伤害的技能“テイクオ–バ–”，还多了“BPドリンクL（让BP加3）”，后一个技能十分可怕。建议开始先让超级明星使用两次“パワ–オブラブ（增加我方全体攻击力）”，然后让药师用“虫の触角”和“フロギストン”调合出“ウィ–クファイア（让对方附加火属性弱点）”，让商人附加火属性弱点。接着攻击职业使用魔法剑的“魔法剑ファイガ”，在下一回合BRAVE四次后猛攻。如果没干掉说明实力有问题，只差一点的话可以召唤好友发个必杀。当然消耗S点数也是一个选择。接着对方只剩下女武神和盗贼了，这次盗贼会使用BP消耗为3的“神速瞬击（单体无视防御力的强力攻击）”。所以一直防御等盗贼用了这招后再进行攻击即可。

公国军总司令部 47F

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
カミイズミ	人型	–	99999	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
ハインケル	人型	雷	95000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
ホ–リ–	人型	–	85000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
キキョウ	人型	–	90000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ

战斗要点

对方的主攻手忍者和剑圣都是物理攻击职业，所以让ティズ转职成骑士拿双盾的日子又来了。回复和输出职业照旧不变，战斗前请弄成残血。战斗时ティズ依旧每回合防御来承受对方的物理攻击。按照骑士、白魔道士、忍者和剑圣的顺序击倒。其他的注意事项同前，请用好忍术别被剑圣反死。

公国军总司令部 48F

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
バルバロッサ	人型	雷	95000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
ベアリング	人型	–	99999	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
プリン	人型	–	85000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ、エリクサ–
アナゼル	人型	–	80000	[落]エ–テルタ–ボ

战斗要点

和前一场战斗相同的阵容即可，依旧是让骑士来吃所有的攻击。不过有一点不同那就是全员得装备“暗の盾”，不然暗黑骑士的全体暗属性攻击会让人头疼。而超级明星这次会放“私の彼は勇者様（全体BP加1）”，所以依旧要最先击倒。击倒顺序为：超级明星、暗黑骑士、海贼和武僧。最后注意武僧的自爆攻击，血量削弱到一定程度后直接秒掉。

公国军总司令部 49F（1）

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
カダ	人型	–	95000	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ
オミノス	人型	–	90000	[落]リリスのロッド、エリクサ–、エ–テルタ–ボ
ユルヤナ	人型	–	99999	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エ–テルタ–ボ
メフィリア	人型	–	85000	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エ–テルタ–ボ

战斗要点

经过了两场物理系的战斗，本场战斗变为了全法系。一路比较下来，本场战斗几乎是游戏中最难打的一场。原因是药师的技能“ウィ–クファイア（给全体附加火属性弱点）”和召唤士的技能“プロメテウスの火（全体火属性魔法伤害）”会连续施放。而且释放没有规律，一个不小心就全灭了，且基本上没有什么技能可以防止悲剧的发生。那么玩家要做的就是反过来先把他们给秒了……

建议全员转职成召唤士，并装备药师的技能“处方”，其中抽出一个人来装备商人的技能“商卖”。武器全员装备两个“鬼の金棒（村复兴后可购买，雷属性攻击力上升）”。装备“闪光魔帽”和增加知力的衣服和饰品，最大化雷属性攻击和魔法攻击力。接着是技能，装备“痛觉麻痹（两回合内受到的伤害为0）”、“零（MP最后一位为0时魔法攻击力提升）”、“魔法クリティカル（魔法攻击会爆击）”。然后将众人的MP最后一位调整为0（这步非HARD难度可以不用）后开始战斗。

上手三个角色用“虫の触角”和“稲妻の欠片”调合出“ウィ–クサンダ–（让对方附加雷属性弱点）”对召唤士、魔界幻士和黑魔道士使用。最后一人使用商人技能“フルレバレッジ（5回合内伤害量和回复量都提升，但消耗增大）”。然后在下一回合全员BRAVE到底并使用召唤魔法“デウスエクス（全体雷属性攻击，在不死の塔2F获得）”，把所有人都秒了就行了。

公国军总司令部 49F（2）

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
ナジット	人型	–	95000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
レスタ–卿	人型	光	99999	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エ–テルタ–ボ
ディロ–ザ	人型	–	90000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
ヴィクトリア	人型	光	75000	[盗]エリクサ–、エ–テルタ–ボ/[落]エ–テルタ–ボ、エリクサ–

战斗要点

本次战斗回归到第一战的常规配置：超级明星辅助，药师加白魔法治疗，忍者加魔法剑主输出。敌人的技能变化有些多，魔法剑士和吸血鬼的攻击技能都变为了带有异常状态的技能。魔法剑士会释放中毒和催眠，吸血鬼则会全体中毒、全体催眠和单体麻痹。所以在技能设施和饰品挑选上记得免疫这些异常，优先级顺序为：毒、睡眠、魅惑、麻痹和恐惧。

作好免异常的准备后，战斗中惟一的压力就来自于魔人的“尸（死亡宣告，倒数三回合后即死）”了。不过她的HP比较少，还有属性弱点。攻击职业用“魔法剑：ホ–リ–”附加了神圣属性后，在下一回合BRAVE四次进行速攻即可将其击倒，有必杀技请一定放。剩下的三名BOSS中吸血鬼威胁大一点，不过也可以随意击倒。



公国军总司令部 六人会议

BOSS名	种族	弱点	HP	携带物品
マヌマット	人型	–	85000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
ブレイブ	人型	暗	99999	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
ヴィクタ–	人型	暗	90000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ
アルテミア	人型	火	95000	[盗]エ–テルタ–ボ、エリクサ–/[落]エ–テルタ–ボ

战斗要点

依旧用上一场战斗的阵容，不过技能和饰品要调整。全员设置技能“ストップ无效”，并装备“光の盾”和“光の护符”，用来防护圣骑士和导师的光属性攻击。本场战斗会受到时魔道士被动技能“ワールドヘイスト（每回合敌我双方都多增加1BP）”的影响，所以BP会比较充裕，当然对方也是一样……

战斗中优先把会陨石魔法的时魔道士给干掉。超级明星增加物理攻击力，用调合来让时魔道士附加火属性弱点，然后魔法剑强杀即可。接着就简单多了，剩下的三个BOSS都有属性弱点，按照狩人、导师和圣骑士的顺序击杀即可。



原本就是不错的RPG，经过改良后让游戏体验更加完善和人性化。语言、难度、遇敌率的随机切换也让新玩家体验流程时不会感到烦躁。流程方面毫无变化有点失望，但后几章新加的强力BOSS战让游戏内容丰富了很多。强烈期待这款有着原始《最终幻想》感觉的作品的正统续作。

文 阿鲁 美编 咕噜



3DS

RPG 丨角色扮演・收集育成		
雷电十一人 GO 银河 大爆炸・超新星		
イナズマイレブン GO ギャラクシ－ビッグバン・ス－パ－ノヴァ		
Level–5	日版	2013 年 12 月 5 日
1 ～ 4 人	5500 日元	对应邂逅通信、无意识通信

“《雷电十一人 GO》系列”最新作再次与玩家们见面啦！本次的故事中，由松风天马带领的队伍踏上了宇宙之旅，新队员的成长和新能力的觉醒是游戏的一大看点，系统方面也有了不少改进，下面就跟随小编的脚步，去游戏里一探究竟吧。

系统相关



基本操作

按键	效果
十字键 / 滑杆	角色移动（非比赛）/ 移动视角（比赛时）
A	决定、调查
B	取消
X	菜单
Y	地图
L/R	转动视角
START/SELECT	返回菜单界面（非比赛）/ 切换队员的显示状态（比赛时）
触屏	比赛时控制角色移动、传球、射门等操作

菜单说明

もちもの（所持品）：
├アイテム（道具）：查看、使用道具，按 L、R 键可切换道具类型。
├そうびひん（装备品）：查看、使用装备。
├ユニフォ－ム（制服）：查看或更换服装。
├キズナックス（招募信息）：查看正在招募的选手的卡片资料。
├パフォ－マンス（庆祝动作）：设定角色进球后的庆祝动作。
└エンブレム（徽章）：查看或更换徽章。
わざ・オ－ラ（技能・气场）：查看或学习必杀技；更换化身和野兽之力。
さくせん（作战）：
├せんじゅつ（战术）：变更比赛的阵型、球场上球员的位置以及监督。
├へんせい（编成）：对队员进行更换，第一页的队员为正式比赛上场的队员，第一页的前 5 名队员是小型比赛的参赛队员。
├チ－ム名（队伍名）：设定队伍名称，仅自定义队伍可用。
├ユニフォ－ム（服装）：设定比赛用服装，仅自定义队伍可用。
├エンブレム（徽章）：设定比赛时的队徽，仅自定义队伍可用。
└コピ－（复制）：复制该队伍的所有资料重建新的队伍。
じょうほう（情报）：
├バインダ－（选手情报）：查看已出现的选手的资料。
├スト－リ－（故事）：查看故事进程。
├プレイデ－タ（游戏记录）：查看玩家已获得的奖杯、游戏记录等。
├イナリンク（留言板）：查看留言板的信息，该信息随着游戏进行自动更新。
├イナペディア（关键字解析）：对游戏中一些关键字进行解释。
└ヘルプ（帮助）：游戏帮助。
セ－ブ（存档）：保存游戏。
せってい（设定）：对游戏进行各项设定。

GP、TP、TTP、KP 和 SP

GP：代表球员的体力，比赛中进行抢断、传球、射门或指挥球员的行动时会消耗这项数值（球员自己的跑动不消耗 GP，不过跑动速度较慢且针对性不强）。当 GP 值较低时，球员的移动速度变慢，会影响到冲突时的成功率，和守门员的防守范围及防守能力，GP 为 0 后无法使用化身系统，在比赛时随时注意各球员的 GP，必要时可以使用道具回复。

TP：必杀槽，在没有召唤化身或使用野兽之力的情况下，使用必杀技时会产生消耗。

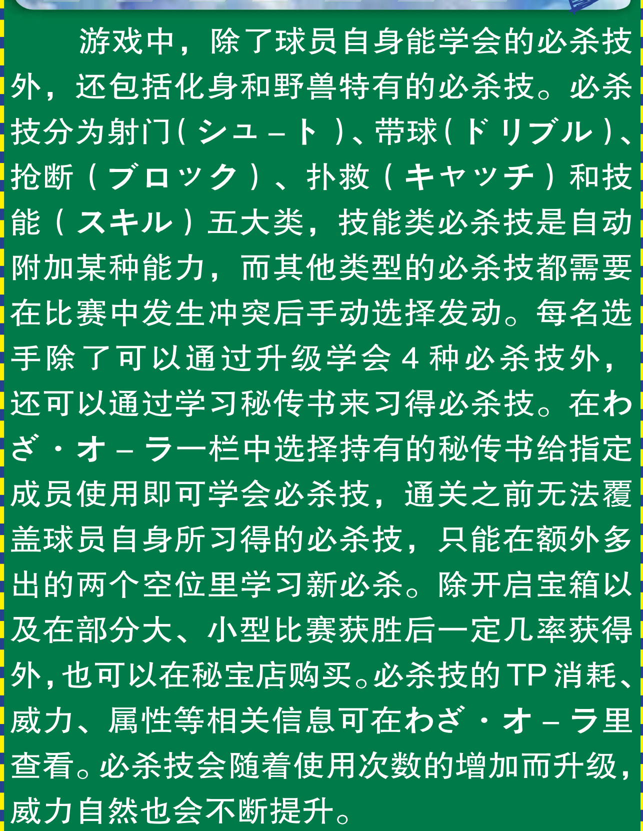
TTP：必杀战术槽，在比赛时点击下屏的“T”图标发动，对手发动时我们也可以选择战术与之对抗。必杀战术分为进攻和防守两种类型，在特定的情况下使用可能会有奇效，例如对方已经形成了单刀球，此时使用必杀战术可以瞬间将球断下，让对方失去射门的机会。TTP 消耗越多，战术的能力也越强，在和对方进行必杀战术对抗时成功率也越高。

KP：化身槽，召唤化身或进行化身武装后出现该项数值，不同的化身所拥有的 KP 数值各不相同，在召唤化身的情况下，进行抢断、过人、射门或使用必杀技等动作时会消耗一定 KP，而进行化身武装后 KP 数值会徐徐减少，但做出除使用必杀技以外的任何动作都不会有额外的消耗。

SP：本作新增的灵魂槽，对应野兽之力的应用，在使用必杀技和射门时会进行消耗。

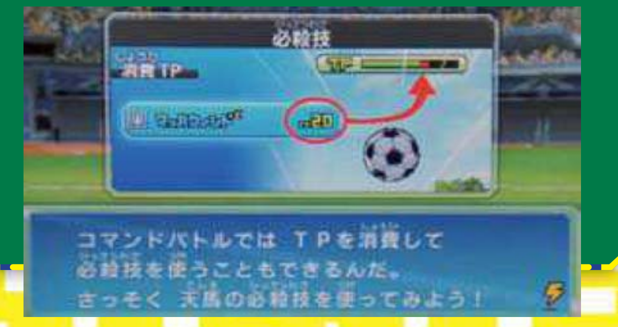






必杀技

游戏中，除了球员自身能学会的必杀技外，还包括化身和野兽特有的必杀技。必杀技分为射门（シュ－ト）、带球（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）和技能（スキル）五大类，技能类必杀技是自动附加某种能力，而其他类型的必杀技都需要在比赛中发生冲突后手动选择发动。每名选手除了可以通过升级学会 4 种必杀技外，还可以通过学习秘传书来习得必杀技。在わざ・オ－ラ一栏中选择持有的秘传书给指定成员使用即可学会必杀技，通关之前无法覆盖球员自身所习得的必杀技，只能在额外多出的两个空位里学习新必杀。除开启宝箱以及在部分大、小型比赛获胜后一定几率获得外，也可以在秘宝店购买。必杀技的 TP 消耗、威力、属性等相关信息可在わざ・オ－ラ里查看。必杀技会随着使用次数的增加而升级，威力自然也会不断提升。



气场

本作将化身系统、极限合体和新增的野兽之力全部归到气场一栏中，在比赛中点击下屏的“人形”图标就能发动，下面就来具体介绍这些系统。

化身系统

召唤化身后，发生冲突时的成功率提升，但是做出各种动作时都会消耗化身的 KP，当 KP 耗尽后化身会自动消失。在一场比赛中，每支队伍最多可同时让 3 名队员发动气场（包括使用化身和野兽之力），每次点击气场图标后需要等待 10 秒才能再次使用，不过对手使用气场时我方也可以同时使用，这个是不计入气场的冷却时间里的。当双方队员都开启了化身并发生冲突时会进行化身的对抗，在不使用技能的情况下，化身会相互攻击并消耗 KP 值（化身拥有专属的必杀技）。随着召唤化身次数的增加，化身也会升级，化身基本能力得到提升。需要注意的是，本作中在第 6 章之前的剧情比赛里是无法使用化身的。



化身武装

点击“人形”图标后选择“アーム ド”即可进行化身武装。使用化身武装后，不但球员的各项能力大幅提升，还会回复一定量的 KP 值，因此建议在召唤化身并使用了部分 KP 之后再进行化身武装。化身武装后 KP 值会徐徐减少，除了使用必杀技外，做出任何行动都不会额外消耗 KP 值，当 KP 为 0 后化身武装效果会自动消失。进行化身武装后，球员只能使用自身所携带的必杀技，不过此时使用必杀技改为消耗 KP，而且消耗量较低，让持有强力过人和射门必杀技的队员使用后可以轻松突围并破门得分。

极限合体

本作要通关后前往雷门中学停车场触发剧情才会开启这个系统。和前作不同，在本作中只要将两人合体后，直接在赛场就会体现出来，不需要额外的指令来发动合体。合体后不但可以额外增加两个必杀技，更是可以使用双人份的气场，例如可以让拥有化身和拥有野兽之力的人合体，那么就可以同时使用两种能力，让球员能在比赛时有更好的发挥。

野兽之力

本作新增的系统，发动后球员会拥有野兽的力量，拼抢和射门的能力也会得到提升。野兽之力会随着时间的经过提升经验值，拼抢或射门成功时经验值大幅提升，蓄满经验槽后野兽之力会提升等级，此时 SP 最大值提升，球员能力加强。野兽之力最高为 5 级，除了使用必杀技和射门外，做出任何动作都不消耗 SP，使用得当的话可以让拥有野兽之力的队员全场保持开启状态。每只野兽都有专属的必杀技，在使用野兽必杀技时还会开启一个类似老虎机的转盘，可转出有增加额外能力的效果。

属性相克



游戏中设定了属性相克的要素，属性分为风、林、火、山四种，这四种属性的具体克制关系为：山＞火＞林＞风＞山。游戏中，球员、化身以及必杀技都存在着属性，在赛场上发生冲突时，选择属性克制对方的球员、必杀技或化身能一定程度提升拼抢时的成功率。而选用和球员属性相同的必杀技或化身时，该必杀技和化身的威力也会有所提升。

特训



游戏中，球员的能力除了可通过升级来提升外，还可以通过特训来增加。本作中，特训地点在宇宙飞船的“特训车辆”里，而特训的项目需要获得贵重品“ブラックデータ”后才会开启。除了前三个特训项目和前作一样是转老虎机外，其余六个都以迷你游戏的方式呈现，获得的分数越高，得到的点数越多。本作中，获得的点数可由玩家自由分配。

※ 特训机获得方法参见后文“附录”的贵重品列表。

队员招募



第 3 章开启该系统，和地图上有卡片标志的人对话可进行队员的招募。想要成功招募一个队员，首先需要通过小型或大型比赛获取角色资料（部分球员需要通关后才能招募），接下来便可以在招募员那里看到球员的招募条件。一般来说，这些可招募的球员需要满足 1 ~ 4 个条件，在达成第一个条件后，后面的条件才会陆续显示出来，当全部条件都达成并支付招募硬币后就能成功招募了。招募条件包括指定队员（只要曾经招募过即可，不需要一直留在队伍里）、特殊道具、照片、话题、奖杯等，照片需要玩家在有相机图标的地方按 A 键照相来获得；话题则需要通过和 NPC 对话来获得；关键道具大多通过完成比赛随机获得，部分关键道具需开启银宝箱获得；而奖杯则需要玩家达成一定条件后自动获得，例如收集多少照片、话题，或者是达成多少次小型、大型比赛之类的。支付指定数量的招募硬币后可获得该队员的卡牌，

当达成所有该队员的招募条件后就可以将其招入队伍中了。招募队员会用到的比较关键的道具、照片和话题的获得方法参见后文“附录”的相关列表。



宝箱战

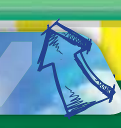
和地图上以“R”符号标注的 NPC 对话即可进行宝箱战。每个宝箱战都分为多条线路，战斗方式和系列前几作相比没有变化，战胜一条线里的所有对手后就能获得宝箱里的奖励，获得全 S 级评价可以获得这条线路最后的宝箱作为奖励（S 级评价的条件是比赛得分在 5 ： 0 以上）。部分宝箱战里的线路需要获得指定的入场券（チケット）后才会开启，部分宝箱战要通关或者达成特殊条件后才会出现，并且难度不算低，因此强烈建议在通关后再来挑战。

宝箱战名称	地点
河川敷の対战	稲妻町 河川敷
お台场の対战	お台场 大观览车エリア
限定の対战 SN	稲妻町 西公园
铁塔の対战	稲妻町 铁塔广场
革命の対战	ホ－リ－ロ－ド スタジアム前
银河の対战	サザナ－ラ アブックルストリ－ト
宇宙港の対战	ファラム・オ－ビアス宇宙港前
时空の対战	稲妻町サッカ－栋 ミ－ティング室（通关后）
历战の対战	稲妻町（过去）サッカ－栋 ミ－ティング室（通关后）
フルスの対战	ガ－ドン フルスの里（通关后）
连动の対战 BB	稲妻町 总和病院 3 阶（连动等级 2 以上且和另一个版本进行过连动后出现）

传说之门（レジェンドゲ－ト）

调查地图上有“！”的地方可挑战传说中的比赛（系列作品中的经典比赛），这里的所有比赛都是由系统设定好的队员出战。

比赛内容	传说之门所在地点
雷门中 vs 世字子	稲妻町 铁塔广场（过去）
雷门中 vs ザ・ジェネシス	稲妻町 西の公园（过去）
雷门中 vs ドラゴンリンク	サザナ－ラ ブリッジパ－ク 西エリア
雷门中 vs オ－ガ	稲妻町 雷门中 校庭(过去)
テンマ－ズ vs プロトルコ・オメガ	ガ－ドン トロッコロ－ド
クロノスト－ム vs ザ・ラグ－ン	ラトニ－ク ジュウロ村
レジスタンスジャパン vs イナズマジャパン	お台场 ヨットハ－バ－グランド
ギャラクシ－イレブン vs イクサルフリ－ト	星の亡骸下层（通关后）



扭蛋机

稲妻町的商店街里，地图上有“B”符号的位置就是扭蛋机，玩家可以消耗 3DS 硬币在这里抽取道具。每次使用扭蛋机可以选择消耗 1 ~ 20 枚硬币，消耗硬币数量越多，能抽到的扭蛋等级越高，最高等级的金色扭蛋里可以获得珍贵的技能类秘传书。





招募硬币星人

通关后才出现的要素，サンドリアス的ビゴタウン，地图上有蘑菇标志的位置就是招募硬币星人，与其对话并消费一个金色招募硬币就可以随机获得必杀技、招募卡片、消费道具等物品。







比赛相关

小型比赛

小型比赛为 5 对 5，所有可对战的选手都在地图上以红点标示，和他们对话可以选择是否进行比赛，胜利后可获得招募道具、招募金币、必杀技、消费道具、装备品等。在本作中，小型比赛的胜利条件仅为破门得分，这里建议在小型比赛时使用气场后作战，可以大幅提升获胜的速度。

大型比赛

大型比赛为 11 对 11，主要分为剧情比赛和宝箱战。本作中，“进化槽”的系统依旧存在，玩家在成功传球、抢断、过人以及射门后都会蓄积一定量的进化槽，将其蓄满之后会触发剧情，在比赛时间结束前没有成功触发剧情不会直接 GAME OVER，玩家可选择是否从该进化槽出现的地方重新进行比赛。由于进化槽需要成功做出某动作后才会大量蓄积，这里建议让球员使用化身或野兽之力系统后，利用抢断或过人来蓄积，触发剧情后再开始正式进攻。部分剧情比赛中，对方球员头上会出现フルパワ－字样，这代表该球员处于全力模式，此时这名球员无法被阻挡，遇到这种情况时就痛快地让他射门得分吧，为接下来蓄积进化槽节约时间。



麻痹槽（シビレックスゲ－ジ）

前作保留下来的系统，无论是否使用必杀技，守门员在进行扑救动作后都会累积麻痹槽，麻痹槽累积到最大值后会出现破防状态（出现ブレイク字样），此时守门员的扑救能力会大幅降低。所有射门类必杀技里均有一项麻痹伤害（シビレダメ－ジ），此项数值越高，抵挡时守门员蓄积的麻痹值越多，在面对后期的强敌时可以通过连续射门来使对方的守门员快速破防，然后再用强力的必杀技来射门以提升破门得分的几率。

防守技

射门或抢断类必杀技里带“B”符号的技能为防守技，在对方射门的范围内如果恰好有人持有这类必杀技，就可以选择发动，发动后可以对对方的射门进行阻拦，抢断类必杀技阻拦成功时球自然被我方控制，就算阻拦不成功也能对射门的威力进行削减，让守门员扑救的成功率提升；射门类必杀技阻拦成功时会将球反射回去。

远射

射门类必杀技里带“L”符号的为远射必杀，只需点击下屏的“S”型图标或对方球门，无论球员身处什么位置都可立即发动射门（小型比赛中无法点击“S”型图标，只能直接点击对方球门）。远射虽然可以瞬间发动射门，不过射门威力会随着球的飞行距离而减少，并且途中还很容易碰到对方使用防守技，因此很容易被对方挡下，一般在对方守门员 TP 耗尽且沿途没有带防守技的队员时才考虑使用远射必杀进行射门。



连携射门

射门类必杀技里带含“C”符号的为连携必杀射门，在发动射门时，球的前方会出现一个扇形的范围，如果我方持有连携射门的球员在这个范围内，当球靠近时就能使用该必杀技发动连携射门。经过连携后的必杀射门威力会得到提升，这个可以配合远射来使用。



剧情攻略

※本篇攻略以超新星版本为准。

第1章 最悪の新生イナズマジャパン！

剧情

在穿越时空的旅行里解决掉未来世界的麻烦后，足球再度成为热门运动被全世界所推崇，很快便迎来了足球边境世界大赛 V2（FFI V2）。为了夺取这一世界级赛事的冠军，日本方面决定从优秀的球员中选出一批人代表国家参赛。很快，作为新雷电日本队的监督——黑岩流星（实为影山零治）公布了候选人名单，不过让人万万没想到的是除了松风天马、剑城京介和神童拓人外，另外 8 个名字是以前从来没听说过的。为了测试新雷电日本队的实力，鬼道带领帝国学园与日本队来了场友谊赛，结果令人大跌眼镜，这 8 名从来没听过名字的候选成员竟然无一例外地都是完全不懂足球的门外汉，然而作为监督的黑岩流星竟然就这样让队伍直接参赛了，连个后备队员都没有，这种情况别说夺冠，连能否在亚洲区出线都是个问题。

由于这次比赛的规则不允许使用化身，对于天马、京介和神童这三个主力来说情况更加不妙，虽说 8 名新人已经开始特训，但短时间要达到能够对抗专业选手的地步还比较困难，通过与新人的初步交流，发现虽然他们都不懂足球，但是大部分人在其他领域都有着很强的专业性，而监督则要求天马三人帮助新人开发出他们的潜力，并且表示绝对不会更换这次的候选人名单。为了保证胜利，神童提出了放弃新人，仅靠三人来完成球赛的想法，不过这种做法真的行得通么？

正所谓屋漏偏逢连夜雨，正在烦恼如何获得比赛胜利的问题时，日本队内部又出了问题，真名部阵一郎的钱包被人偷了，而曾经有过盗窃记录的瞬木隼人成为了众人怀疑的目标，虽然他本人表示钱包不是自己偷的。由于考虑到比赛在即，大家也暂时放弃了深究，不过在比赛场上却是各种不配合，原本水平就差的团队再加上队员之间的不信任，让日本队陷入到了极大的危机中。好在三名老将实力拔群，神童更是超水平发挥，数次将对方的射门给破坏掉，当然这也直接引起了身为守门员的井吹的不满。瞬木隼人为了让他的弟弟们看到自己努力的一面，在赛场上拼得很厉害，中场休息时天马也得知了瞬木隼人和他弟弟都是孤儿，他为了帮由于饥饿而偷东西的弟弟顶罪才背上了盗窃犯的罪名，之所以加入日本队也是以能够让弟弟住上大房子为条件被影山零治雇佣而来。

受到瞬木在赛场上不懈努力的影响，队



伍里其他成员慢慢开始有了配合，虽说对整个队伍起到的效果微乎其微，但至少好过之前的反效果。在天马、神童和京介的努力下，总算是战胜了亚洲赛区的第一个对手。



流程

和所有队伍的队长对话。
↓
和鬼道对话进行比赛。
↓
前往体育场，和 8 名新加入的队员对话。
↓
和船木教练对话开始特训。
↓
和球场中央的人对话进行小型比赛，使用化身后可轻松获胜。
↓
返回宿舍，剧情后进入第二天。
↓
前往体育场船木教练对话。
↓
乘坐电车前往赛场。
↓
和船木教练对话开始比赛。



比赛简要说明

帝国学园

这场比赛主要用来熟悉球赛的各种系统，井吹宗正必须为守门员。跟着系统的提示来操作，很快就能触发剧情结束上半场。下半场需要蓄满进化槽触发剧情，之后再扳回一分即可结束比赛，这场比赛主要依靠松风天马、神童拓人和剑城京介三人来突破和得分。

韩国代表ファイアードラゴン

赛前必须让天马为 MF、神童为 DF、剑成为 FW、井吹为 GK。比赛开始后触发剧情，之后对方进入全力模式带球突入，此时防守是没有效果的，果断让其突入到禁区附近触发剧情，之后神童会将对方的射门给踢飞。接下来夺球后突入到对方禁区附近触发剧情，控球权再度落到对方脚下，依旧让进入全力模式的对手突入直至触发剧情，接下来要求蓄满进化槽，剧情后就可以全力进攻了。这场比赛中，对方的射门必定会被神童直接踢飞，因此可以放心大胆地发动攻势。下半场开始后蓄满进化槽，天马学会新必杀技并攻入对方一球，剧情后对方控球并进入全力模式，待其突入到我方禁区后触发剧情，神童学会新必杀技。之后是自由比赛，可以抓紧时间扩大比分差距。

第2章 チーム结成の谜!

剧情 虽然获得了首胜，但整个队伍还是存在很大的问题，因为 8 名新人竟然是监督给出一定条件后雇佣而来的。至于为什么要雇佣这群根本不懂足球的门外汉成为雷电日本队的主力队员，天马三人更是想破脑袋也不明所以。除此之外，首战告捷后大部分新队员都放弃了训练，原因在于当初监督在雇佣他们时许诺，如果第一场比赛获胜，就不再强迫他们训练。虽然天马一直在努力劝说队员，但收效甚微，直到最后也仅有两人主动留下接受训练。很快，监督宣布对除天马、神童和京介的所有队员进行“退出考试”，只要考试过关便可选择立即退出队伍并获得之前说好的报酬，而考试的题目很简单，面对空



门只要连续 5 球射偏便算过关。

对于监督的决定，众人再次被搞晕了，这不是等于给那些准备离队的球员铺平道路么？早已有离队之心的球员不在少数，其中铁角真反应最为激烈，原本有着世界级拳击实力的他因为救人被歹徒伤了手，从而造成心理阴影，而他进入足球队的目的就是为了给父亲买下渔船出海，早早离开球队是最好的选择。然而在考试面对最后一球时他犹豫了，观众的鼓励声让他想起了拳击教练对他说的话，“无论做什么都永不放弃”，最终他改变了想法，决定留在了球队。

每个人抱着自己的想法，最终都选择了留下，虽然暂时解决了离队的问题，但接下来的比赛依旧不容乐观，对手澳大利亚队擅长进攻，平均每场比赛都能拿下 7、8 分，对新人始终抱有不信任态度的神童当即表示要自己一力承担防守的重任，此番言论再度引起井吹的不满，但即便不爽神童的态度，正式比赛时面对对方凌厉的射门，井吹还是败下阵来，并且清楚地认识到正式比赛和训练的不同之处，最终爆发了潜力，利用扣篮的技巧挡下了对手的必杀射门，成为了一名合格的守门员。除了井吹的进步，另一名队员野咲樱也领悟到了足球的真正含义，她由于从小就被父母管得很严，事事争第一这一理念深入骨髓，因此在比赛时完全不参与团队的配合，不但遭到了队友的质疑，更是被对手联手夺球，差点丢失比分。后来经过天马劝说，她才明白了足球不是一个人的游戏，并理解了快乐的含义并不是争第一这个道理。

流程

与离队的队员对话，跟着引路的箭头方向前进即可。

↓

前往球场入口和黑岩对话。

↓

和所有队员对话。

↓

前往球场和水川对话进行退出考试，可选择是否将球踢入球门，选择不踢入球门即 GAME OVER。

↓

乘坐电车前往赛场。

↓

和船木教练对话开始比赛。





比赛简要说明

澳大利亚代表ビッグウエイブス

这场比赛井吹必须为守门员。开场后野咲樱抢夺了控球权，可趁此机会进攻，让剑成用必杀技射门可轻松破门得分。上半场 10 分钟后触发剧情，对方发动猛烈进攻，持球队员处于全力模式，无法阻拦，必定会被对方射入一球。接下来蓄满进化槽触发剧情，控球权再度落在了我方的野咲樱脚下，抓住机会扳回一球难度不大。下半场开场后触发剧情，井吹学会必杀技，之后将进化槽蓄满后触发剧情，瞬木学会必杀技并射门得分。之后就是正常比赛了，有井吹的必杀技在，对方很难继续破门，我们只需保持优势到比赛结束即可。





第3章 帝王の泪

剧情

连续两场胜利对球员们都有很大的鼓舞作用，不过神童依旧忧心忡忡，虽然瞬木、野咲樱、井吹等人算是正式踏入了足球这一领域，但依旧还有半数新人的实力处于未知状态。在正式比赛前，雷电日本队和雷门中学来了场友谊赛，球队的战斗力与当初跟帝国学园比赛时有了明显进步，这对今后的比赛来说无疑是个好消息，而众人也因为之前的良好表现，在正式比赛前获得了难得的假期。然而就在休假期间，九坂隆二因为打架被警察逮捕，好在有监督的庇护才没有影响到比赛的出场，不过这也多多少少影响到了隆二的情绪。

正式比赛时，对手的强大令日本队陷入危机，而对手的恶言挑衅让九坂隆二再度暴怒，好在儿时玩伴里子及时出现，说明情况后才让隆二在愤怒中恢复了理智，并一举掌握了愤怒的力量。原来九坂隆二在小时候非常软弱，是长期被人欺负的对象，不过就在自己的玩伴里子也被其他人带走时，他终于爆发了，靠一己之力打到了对面多人，不过里子却因为恐惧隆二的暴走而逃跑。从那之后，只要有人对隆二说出“弱”这个字，他就会控制不住自己的情绪而暴走。不过里子一直都在为那时的做法感到愧疚，通过这次来观看比赛，终于与隆二说清了当时的想法，解开了隆二的心锁，此后不会被语言激怒的隆二更是发挥出了自己的实力，在全队的配合下拿下了比赛的胜利。

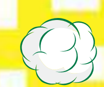


流程

乘坐电车前往稻妻町（本章开始开启队员招募系统）。
↓
前往雷门中学足球场。
↓
与雾野对话开始比赛（赛后开启宝箱战系统）。
↓
返回台场的足球乐园。
↓
前往稻妻町 街はずれ。
↓
乘坐电车前往赛场。
↓
和船木教练对话开始比赛。



比赛简要说明



雷门中

这场比赛天马必须出场。对手的队伍等级仅为9级，即便之前没有刻意练级打起来也没太大压力。我方的天马、剑成和瞬木都有必杀射门，只要距离不太远，对方的守门员是挡不下来的，让这三人积极进攻即可保胜利。

沙特阿拉伯代表シャムシール

这场比赛天马和九坂必须出场。开场后触发剧情，对方处于全力模式，让其到禁区射门破门得分。之后将进化槽蓄满触发剧情，然后是很长一段时间的自由比赛，可抓紧时间扳回比分。下半场需要连续两次蓄满进化槽触发剧情，九坂学会必杀技射门得分，之后是自由比赛时间，对手除了必杀战术较强外没其他优势。



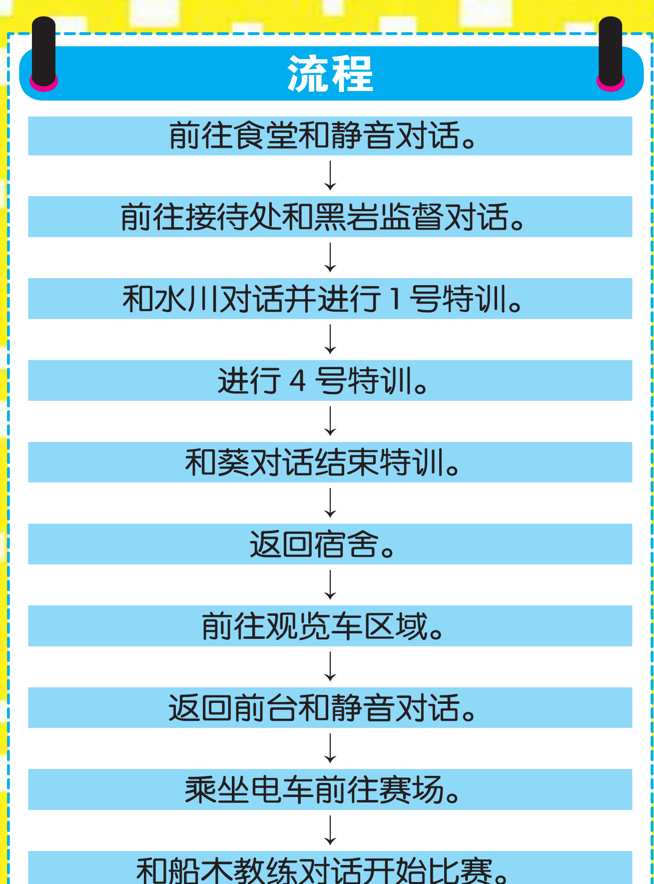


胜利への解法!

剧情

随着大家实力的曾强，队伍的战斗力有了飞跃般的提升，甚至连之前不看好新人的神童也主动对新人给出了训练建议。为了更好地培养成员，监督特意开启了特训基地，让所有人在短时间内又有了不小的进步。在正式比赛到来之前，真名部阵一郎的双亲来到了球队，劝说阵一郎退出球队，不过谈话正好被皆帆和人听到，事后问及原因才得知阵一郎答应加入球队的条件竟然是想与父母分开，阵一郎的父母都是精英，而他自己也从小接受着精英式的教育，这让他非常苦恼，为了让自己的路不受父母支配，他才决定要离开父母。然而皆帆的处境正好与阵一郎相反，他的父亲是警察局的刑警，并且对皆帆的一切想法都给予支持，皆帆进入球队的目的便是前往伦敦的警察学院见习，成为跟父亲一样出色的刑警。虽说皆帆并无恶意，但阵一郎却误以为皆帆是为了向他炫耀而生气，直到后来皆帆说出自己其实很羡慕阵一郎的父亲对他的期待和随时保持对他的关注，自己却因为父亲在年幼时就去世而无法享受到父亲的关注时两人才解除了误会，并携手防御，挡住了泰国对强大的攻势。

另一方面，软弱的森村好叶也在这次的比赛中成长了起来，好叶从来没有进入过运动部门的经历，身材娇小且非常害怕具有危险性的事物，不过心地善良且喜欢动物，看到小猫从观览车上掉落时发挥出了超强的爆发力接住了掉落的小猫。为了让好叶变得勇敢起来，九坂隆二在比赛途中向好叶大声表白，虽然没有接受隆二的表白，但多多少少让她拥有了勇气，从此不再是赛场上的拖累。



流程

前往食堂和静音对话。
↓
前往接待处和黑岩监督对话。
↓
和水川对话并进行 1 号特训。
↓
进行 4 号特训。
↓
和葵对话结束特训。
↓
返回宿舍。
↓
前往观览车区域。
↓
返回前台和静音对话。
↓
乘坐电车前往赛场。
↓
和船木教练对话开始比赛。





比赛简要说明

泰国代表マッハタイガー

这场比赛天马、好叶、九坂、真名部和皆帆必须上场。开始比赛后需要连续两次蓄满进化槽，鉴于进球后进化槽的蓄积量较大，建议直接快攻让剑成用必杀射门攻破对方球门，触发剧情后好叶学会必杀技。下半场开始后必定会被对方攻入一球，之后依旧是将进化槽蓄满，剧情后真名部和皆帆学会必杀技。对方守门员的必杀技很强力，不过 TP 仅够使用两次，可以用九坂的远射来消耗对方的 TP。



第5章 来访者

剧情

经过不断努力，这支新成立的日本代表队总算是有了起色，马上就要面对亚洲预选赛的最后一个对手了。不过在正式比赛之前，黑岩监督请来了由不动明王带领的队伍与日本代表队进行比赛，对方的成员都是之前遇到过的熟面孔，这支由各个队伍的精英成员组成的强力球队拥有超强的攻击力，将看似有了很大进步的日本代表队虐得体无完肤。不过正因为这次的失败，让所有队员对自身能力的不足有了更深刻的认识，纷纷开始了疯狂训练，不过如此费尽心思提升自身的实力就一定是正确的做法么？

事实证明，光靠个人的能力是无法掌控整个赛场的，在与乌兹别克斯坦的比赛中，日本队再度陷入危机，好在上半场结束时天马及时点醒大家，让所有人都明白了足球并不是一个人的游戏，幡然醒悟的众人在下半场终于打出了配合，最终搬回劣势赢得比赛的胜利。

正当大家沉浸在获得亚洲预选赛冠军的喜悦时，巨大的宇宙飞船降临在球场上空，赛场的观众全部被催眠，而与日本队进行比赛的乌兹别克斯坦队员全部显出了原型，原来他们全都是假扮成地球人的外星人。就在众人不知所措之时，豪炎寺出现并道出了事情的原委。早在三个月前，外星使者就降临地球，并要求地球派出球队前往18万8千光年外的帕拉母迪特（パラムディ－テ）太阳系参加大塞拉斯达银河大赛，如果地球方面拒赛，面临的将是星球毁灭的结果。大塞拉斯达银河大赛由法兰・奥比亚斯（ファラム・オ－ビアス）主办，由于该行星人口过量且面临黑洞的威胁，急于找到新的居住地，虽然他们可以通过强大的军事实力来抢夺行星，不过考虑到战争会对行星造成破坏，银河连邦评议会提出了一个和平的竞争手段，那就是进行一场足球比赛，靠行星的居民们自身的能力来决定星球的归属，优胜者可以选定自己想要居住的行星。



其实，所谓的亚洲预选赛其实就是银河大赛A组的预选赛，之前对阵的比赛选手真实身分都是外星人。为了保证地球不被入侵，天马一行人成为了地球的希望，而之所以会在赛前选出多达8名新人加入队伍，是因为黑岩监督需要用到他们潜在的力量——野兽之力，在之前的亚洲预选决赛时，好叶无意中使出的正是这种力量，这将成为天马等人宇宙之行的一大助力。之所以要在预选赛中禁止使用化身，也是为了让天马等人能领悟这种力量，不过之后的正式比赛将面临更大



流程

前往室外球场和船木对话。
↓
和不动对话进行比赛。
↓
移动到井吹附近触发剧情。
↓
前往会议室和黑岩监督对话。
↓
乘坐电车前往赛场。
↓
和船木教练对话开始比赛。
↓
和队员对话。
↓
和豪炎寺对话。
↓
前往球场和黑岩对话。
↓
和所有人对话，剧情后市川座名九郎加入队伍，“传说之门”系统开启。
↓
前往稻妻町的木枯らし庄和木野秋对话。
↓
和雷门中学的成员对话。
↓
返回住宅区和黑岩对话，之后选择地球十一人的追加成员（从36人中选择其中11人）。

※ 两个版本可选择的追加成员有所区别。



的危机，为了获得胜利，化身的使用自然被解禁，背负着地球命运的队伍从此刻正式踏上了前往宇宙的旅途。



比赛简要说明



レジスタンスジャパン

这场比赛天马、神童、剑成、铁角和井吹必须上场，井吹必须为守门员。开场后触发剧情被对手攻入一球，之后是自由比赛时间，由于对手的实力过于强悍，想翻盘是不可能的，随便打打就好了，此战必败。

乌兹别克斯坦代表ストームウルフ

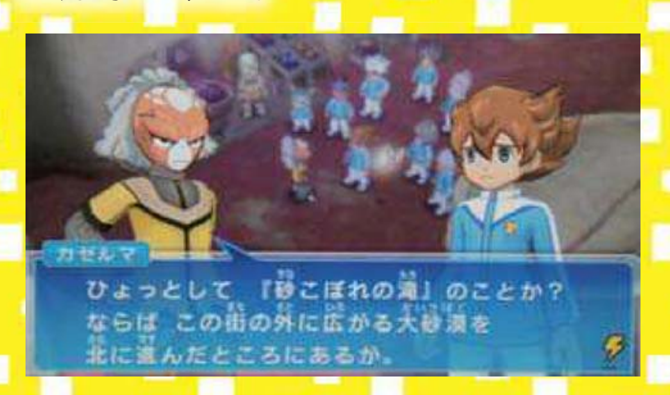
这场比赛天马、神童、井吹和好叶必须上场，井吹必须为守门员。上半场对方守门员处于全力模式，我方是无法破门得分的，剧情后被对方射入一球，之后只要保持现状拖过上半场，尽量不要让比分继续扩大。下半场开始后蓄满进化槽触发剧情，井吹学会必杀技，队伍学会必杀战术，之后需要再蓄满一次进化槽，积极发动进攻吧。

第6章 宇宙への旅立ち！



临走前，在鬼道的建议下，黑岩监督带上了11名后备队员，加上决赛后加入的市川座名九郎和因为迫切想和大家一起参赛而偷偷溜上宇宙飞船的西园信助，共计24名球员代表着整个地球，开始了他们的征程。出发前往宇宙后，天马做起了不可思议的梦。在梦中他被神秘的生物引导，与“白色少女”相会，她将黄色的石头交给了天马……梦醒后天马发现梦中的生物竟然出现在了自己面前，并且还很黏天马，无奈之下只好暂时带着它同行。

第一场比赛的所在地是沙之行星桑得利亚斯，登陆后不久众人就遭到了对方球员的挑衅，好在对方球队队长及时赶到才化解了危机，并表示要堂堂正正打败地球队。虽说这场比赛关系到双方星球的所有权，不过桑得利亚斯队队长的正直还是博得了众人的好感。通过交谈，天马意外得知了沙之瀑布的消息，从对方队长的描述来看和自己梦中所见的洞窟非常相似，为了解开梦境之谜，众人来到了大沙漠之中的沙之瀑布，并在洞窟里得到了太阳岩。



就在天马一行人寻找太阳岩时，桑得利亚斯球队来了一名不速之客，这个名为巴尔加·扎克斯（バルガ・ザックス）的人号称自己是法兰·奥比亚斯星球紫天王的其中一人，为了打到地球十一人来帮助

流程

前往ミ－ティング车辆和黑岩监督对话，剧情后“ピクシ－”成为同伴。

↓

前往食堂车辆和静音对话，剧情后信助加入队伍，控制银河号前往サンドリアス。

↓

往市内走，途中触发剧情进行强制小型比赛，此战井吹必须上场且为守门员，信助则不能上场。

↓

在サガンロ－ド途中触发剧情，之后前往砂漠港和金色宝箱附近的外星人对话。

↓

返回居住区调查ホバリングボ－ド。

↓

进入北部的大砂漠，在砂の滝里触发剧情。

↓

调查石头获得“太阳岩”。

↓

返回ギャラクシ－ノ－ツ号和水川对话。

↓

前往赛场，和カゼルマ对话进行比赛。

↓

返回ギャラクシ－ノ－ツ号和静江对话。

桑得利亚斯。虽然正直的队长表示要靠自己的实力来打败地球十一人，不过队员们显然不满他的决定，无奈之下只好让扎克斯加入了队伍。正式比赛很快便开始了，面对扎克斯的野蛮进攻，地球十一人的队员受到了不小的伤害，不过也正因为强敌的压力，让好叶和座名九郎的灵魂觉醒，领悟了强大的野兽之力，一举击败正式比赛的首个对手。虽然赢得了比赛的胜利，但众人却并没有享受到胜利带来的快乐，因为输了比赛的一方将面临的可能是失去自己的星球。

在地球十一人努力为保卫自己的星球奋战之时，法兰・奥比亚斯星球的女王在观察过地球十一人后对剑成很感兴趣，之后更是命令手下将剑成带到自己身边，她到底要作何打算？



比赛简要说明



砂之行星サンドリアスイレブン

这场比赛井吹、好叶、座名九郎为正选队员，信助为备选队员，其中井吹必须为守门员，座名九郎坐替补席。比赛开始后对方处于全力模式，待其冲入我方禁区触发剧情，被射入一球。之后将座名九郎换上场，将进化槽蓄满后触发剧情，好叶觉醒野兽之力。下半场一开始会被对方强行攻到禁区触发剧情，之后蓄满进化槽，座名九郎觉醒野兽之力。这次比赛的敌人整体实力较高，不过化身系统解禁后对付起来也不是难事，对方守门员的必杀技威力很高，可用普通射门消耗其 TP 后再作打算。

第7章 目覚めよ！俺のダ－クサイド！！



穿越前往水之行星萨扎娜拉（サザナ－ラ）时，天马再次遇见了梦中出现的女生，这个名为卡特拉（カトラ）的女生告诉了天马拯救银河中各大行星的方法，那便是要天马前往她的所在地，届时她会赐予天马拯救一切的力量。之前天马在沙漠的洞窟里找到的石头散发着强大的能量，与其有着相同效果的石头还有 3 块，她要求天马找齐所有的石头后前往奇埃尔（キエル）行星找她。

将梦境说出来之后，一直跟随在黑岩监督身边的水川第一个表示不认同，因为天马所说的奇埃尔行星是一个已经被毁灭的星球，想得到那里的通信是根本不可能的，而他则正是那个星球上的人。他名叫珀特姆力（ポトムリ）由于某些原因，他在自己的星球毁灭时逃了出来，不过肉体被摧毁，只剩下灵魂在宇宙飘荡，最终来到地球，遇到了濒死的水川，于是将灵魂注入到了水川体内，和她共用起了一个身体。天马所说的卡特拉正是奇埃尔星的公主，不过由于他亲眼所见奇埃尔被吸入黑洞之中，因此断言天马肯定是从其他地方听到过卡特拉的故事，从而在梦中幻化出了卡特拉的形象，绝对不是真正的公主传来的通信。不过其实珀特姆力对自己的说辞也没有完全的自信，难道自己的星球真的还没有毁灭么？

很快众人来到第二场比赛所在的星球，这是一个被水包围的星球，而这个星球上的人都有一种特殊能力——读心术，对方能预读地球十一人的行动提前做出动作，天马一行人在与对方进行小型比赛时吃了不小的亏，而一直以来隐藏着真实情绪的瞬木也因此被对手看穿。由于小时候被同伴欺骗，导致从此不信任他人的瞬木一直以来都隐藏着自己的情绪，虽然表面上看起来和他人客客气气、关系不错，但实际上是一个孤独的人。不过经过拥有读心术的萨扎娜拉星人一语道破，在赛场上爆发出了自己的阴暗面，但出乎他意料的是自己并没有遭到同伴们排斥，敞开心扉的瞬木因此领悟了野兽之力，而强大的阴暗面也破解了对方的读心术，让比赛回归到公平的状态。

虽然在下半场，紫天王之一的希拉里・弗



雷尔（ヒラリ·フレイル）加入到了对方队伍，但凭借着瞬木真正实力的展现以及领悟了野兽之力的皆帆超强的洞察力，地球十一人最终还是获得了胜利。另一方面，自从剑成被掳走后，作为替身的假剑成就在地球十一人中担任起了间谍的工作，而真正的剑成却在法兰·奥比亚斯和女王一起参观星球，女王让剑成待在他身边的理由竟然是他长得像自己的父亲，为了让剑成变成这个星球的王，女王甚至不惜下嫁给他。



流程

追逐飞走的ピクシ－来到最右侧的房间。
↓
前往サザナ－ラ。
↓
到城镇内部办理入境手续，途中触发剧情。
↓
和グラ－ミ对话进行小型比赛，瞬木必须出场。
↓
到前台和服务员对话办理手续。
↓
前往喷水池。
↓
和ポワイ对话进行小型比赛，瞬木和皆帆必须上场，剑成不能上场，此战必败。
↓
返回ギャラクシ－ノ－ツ号。
↓
和瞬木对话。
↓
前往赛场，途中的ブリッジパ－ク区域可以调查贝壳开启通道，右下的平台有银宝箱。
↓
和ポワイ对话进行比赛。
↓
调查アブックルストリ－ト上方的水池。
↓
跟着ピクシ－前进开启贝壳机关。
↓
进入海底地下道深处调查石头获得“海水晶”。
↓
返回ギャラクシ－ノ－ツ号和静江对话。



比赛简要说明

水之行星サザナ－ラ

这场比赛天马、瞬木和皆帆必须上场，剑成为备选队员。开场后触发剧情，一轮攻防后剧情结束，进化槽出现。将进化槽蓄满再度触发剧情后，瞬木觉醒野兽之力，控制瞬木进攻可轻松拿下一分。下半场开始后，对方换上紫天王之一的ヒラリ，接着需要连续两次蓄满进化槽触发剧情，之后皆帆觉醒野兽之力。对手的实力有明显提升，我方还没有学会特殊能力的队员可暂时换下，让能力较高的成员顶上，化身系统一定要利用起来，否则很难在对手的防御网中讨好。

第8章 翼を舍てた战士たち！



剧情

前往下一个星球前，珀特姆力再次找到天马并将自己星球的经历告诉了大家，当得知自己的星球即将毁灭之时，卡特拉公主毅然选择了同星球的子民共存亡，并把善良的珀特姆力送离了黑洞区域，并嘱咐他要帮助其他陷入危险的行星。要是卡特拉还活着，第一个联系的应该是自己才对，因此对于能接收到卡特拉联络的天马始终耿耿于怀。

不管怎么说，比赛还是要继续进行下去的。下一个星球名为加顿（ガ－ドン），这里的居民都是翼人，不过有一部分翼人为了更好地建造城市，将双翼机械化，因此失去了飞翔的能力，这群翼人与保留翅膀的同族因为观念的分歧而相互争斗，目前正在争夺整个星球的控制权，而与天马一行人比赛的是双翼机械化后的加顿人。

在卡特拉的指引下，天马得知第三块石

头的所在地在有翅膀的加顿人的领土，不过在众人费尽心思前往有翼加顿人部落途中却陷入了紫天王之一罗当・加斯古斯（ロダン・ガスグウ）的陷阱，神童和井吹跌落深渊，不过却因祸得福接受到有翼加顿人长老的训练领悟了野兽之力，并在正式比赛的下半场及时赶到现场，帮助地球十一人战胜了对手，通过这次比赛不仅拉近了东、西加顿族人的关系，更是博得了长老的信任，获得了第三块石头。

另一方面，剑成跟女王一起视察星球的情况时发现了一些不对劲的地方，经过实际考察他发现了法兰・奥比亚斯星球的真实状况，并找机会带女王暗访了星球的部分地区。得到的结果是整个星球的民众都处于压迫中，与表面上呈现出来的“幸福星球”差距很大。而之前一直在女王身边的贵族高层在发现剑成的到来后感到不安，很快便谋反将剑成和公主软禁了起来。

流程

前往ギャラクシ－ノ－ツ号先头车辆。

↓

前往ガ－ドン。

↓

在シンテンシティ左侧触发剧情。

↓

和入口处右侧铁塔附近有翅膀的人对话。

↓

往东走，乘坐矿车进入トロッコロ－ド。

↓

利用足球射向机关可转换矿车轨道，到最深处触发剧情。

↓

和队伍分散后控制神童继续前进。

↓

和长老对话。

↓

返回ギャラクシ－ノ－ツ号。

↓

第二天和长老对话。

↓

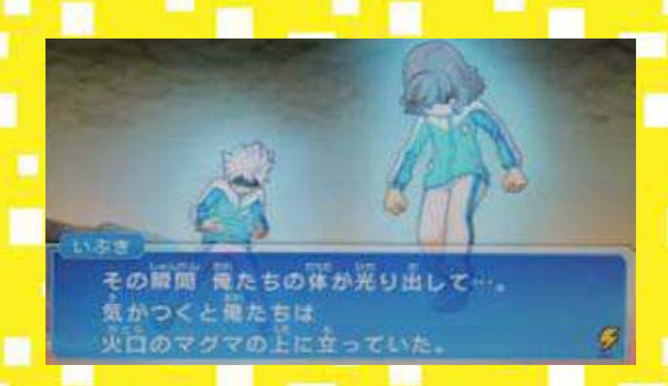
前往シンテンシティ 未开地和イシガシ对话。

↓

和アルベガ对话开始比赛，赛后获得“红莲の炎石”。

↓

返回ギャラクシ－ノ－ツ号和静江对话。



比赛简要说明



火之行星ガ－ドン

这场比赛铁角、信助必须上场，信助必须为守门员，神童和井吹必须为参赛队员，但不首发上场。这次的比赛场地比较特殊，当球接近边界时会被喷出的火焰弹射回场内。开场后将进化槽蓄满触发剧情，铁角觉醒野兽之力，可趁着这个气势攻门得分。下半场开始后触发剧情并被对手破门得分，之后神童和井吹归队，将两人换上场，让信助下场休息。第一次将进化槽蓄满后，神童和井吹觉醒野兽之力，再度蓄满进化槽触发剧情后就是自由比赛的时间了，此时我方已有3名队员开启了能力，可将实力较弱的铁角的能力取消掉，让一名射手开启化身来进攻扩大比分。



第9章 さらば友よ



剧情

返回飞船后，天马再度与卡特拉取得联系，而这一幕恰巧被珀特姆力看到，现在他也不得不承认卡特拉的真实存在，不过他依旧不明白为什么公主会选择天马来担当救世主的角色。

下一场比赛的对手是拉特尼克（ラトニ－ク）星，这是一个被森林覆盖的星球，这里的人民热情好客且爱好和平，不过由于森林的道路错综复杂，走错路的地球十一人和自己的心魔对抗时吃了不少苦头，还好拉特尼克队长邦达（バンダ）及时赶到解除了众人的幻觉，不过经此一役也因祸得福让野咲樱和真名部阵一郎领悟到了野兽之力。

由于邦达的帮助和它热情的态度，很快便和地球队的成员们混熟了，经过交谈得知它们种族的生命其实非常短暂，身为队长的邦达在更是在完成明天的比赛后就会死掉。不过他们热爱足球的心感染了在场的所有人，第二天的比赛里双方更是发挥出了全部实力踢上了一场热血澎湃的球赛，地球队的九坂隆二也在比赛中成功领悟到了野兽之力。

赛后，在小精灵的引导下，天马找到了最后一块石头，返回宇宙飞船研究后发现这些竟然是制作秘银的原材料，有了这个关键材料就可以制造出用于毁灭黑洞的武器，怪不得卡特拉会说找到这四块石头才能给整个宇宙带来希望。不过很快众人的希望就落空了，假剑成突然发难并带走了石头和珀特姆力。



流程

前往先头车辆集合。

↓

前往ラトニ－ク。

↓

进入森林深处触发剧情。

↓

和影子人对话进行比赛，胜利后获得“ミヤブリ花”。

↓

跟着バンダ走进入ジュウロ村。

↓

和バンダ对话进行小型比赛，天马必须出场。

↓

前往赛场，和バンダ对话进行比赛。

↓

和ピクシ－对话，然后和道具店老板对话后返回原处。

↓

前往大树最深处获得“绿光石”。

↓

返回ギャラクシ－ノ－ツ号和静江对话。

比赛简要说明



恐ろしい影

这场比赛樱、真名部和九坂必须上场。上半场是自由比赛时间，利用这段时间破门得分不是难事。需要注意的是，这个星球的赛场弹力很强，传球时一定要到位。下半场开始后将进化槽蓄满触发剧情，樱觉醒野兽之力；再次将进化槽蓄满后真名部学会野兽之力，此时比赛时间也差不多过半了，全力防守保持住上半场的优势即可轻松获胜。

绿之行星ラトニ－ク

这场比赛九坂必须上场。上半场是自由比赛时间，尽量趁此机会拉开比分差距，上半场结束时触发剧情，被对方射入一球。下半场开始后将进化槽蓄满触发剧情，九坂觉醒野兽之力，之后还要再次将进化槽蓄满一次，鉴于在该星球上足球的弹力较高，不推荐使用传球来蓄积进化槽。对方队伍的实力较强，球员的抢断和带球类必杀技都有着较高的威力，建议用克制对方的火属性必杀技来对抗。



第10章 宇宙サッカ－大战争！！

剧情

带走珀特姆力和石头的人是银河连邦评议会议员奥兹洛克（**オズロック**），不过他并不是为了阻止珀特姆力制造出消灭黑洞的武器，反而愿意提供物资支持珀特姆力制造武器，这葫芦里到底卖的是什么药?

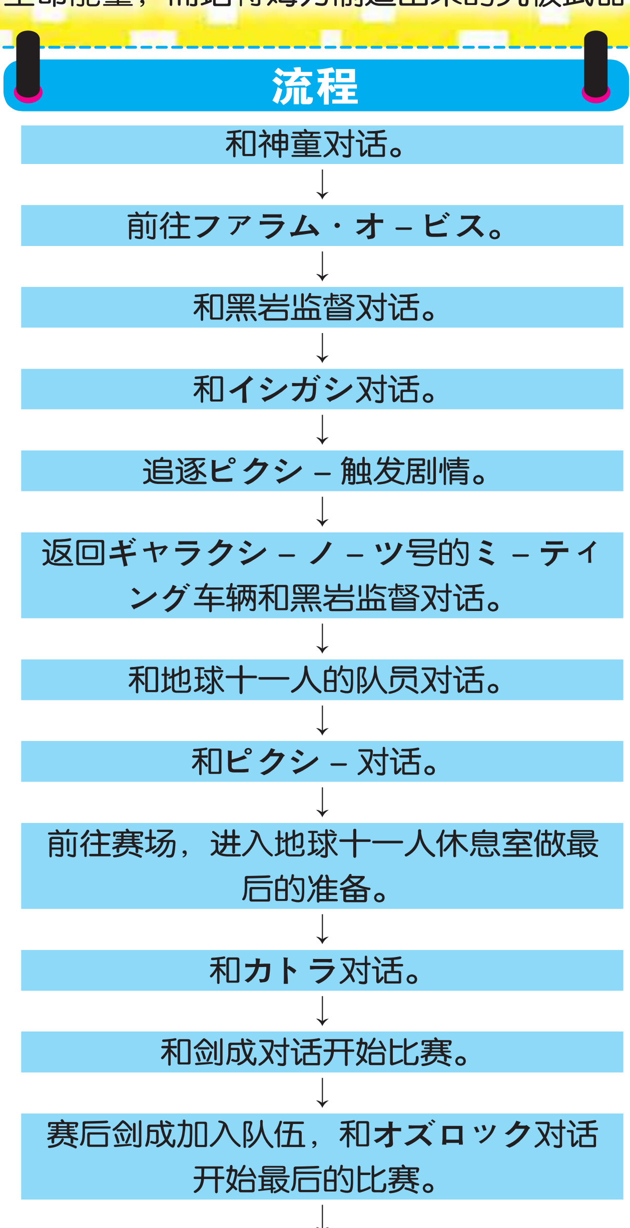
由于假剑成身分的暴露，地球十一人方面自然开始担心起真正的剑成的安危，与剑成有着深厚友情的天马，因为自己没察觉到剑成的消失而陷入了深深的自责，心情落到了谷底。好在此时，引路人伊希嘉希（**イシガシ**）带来了剑成被软禁在法兰・奥比亚斯星球的消息，这也是决赛的比赛场地，不管是为了找回剑成还是完成最后的比赛，这里都是地球十一人必须要去的地方。

虽然假剑成隐藏得很好，但其实黑岩监督很早就知道这个真相，但他并没有告诉众人，神童在无意中看到了黑岩监督的笔记后发现了这一点，不过在亲口问及原因时，黑岩表示他并不关心地球十一人的任何情况，他的目的是成为足球之神，因为足球曾夺走了他的一切，他要将足球这一概念铭刻在整个宇宙中。地球是否获胜与他无关，他只是想看到用足球来左右整个宇宙的命运这样一个事实，接着他宣布辞去地球十一人监督一职，毅然决然地离开了。

被带走的珀特姆力开始了究极武器——光子炮的制造，在地下研究所里，他终于跟卡特拉公主见面，原来在奇埃尔星即将毁灭时，她被奥兹洛克所救，不过对方是冲着埃尔星的高端科技去的，救下卡特拉的目的自然是逼迫珀特姆力为他制造究极武器，好完成他统一银河系的野心。卡特拉之所以选择了联系天马而不是珀特姆力，就是为了不让奥兹洛克察觉到那四块石头的特殊作用，不过最终还是没有瞒过老道的奥兹洛克。为了不让奥兹洛克得逞，珀特姆力自然不会就范，但善良的卡特拉公主为了消除黑洞对法兰・奥比亚斯星球带来的危机，最终命令珀特姆力将武器制造出来。

另一方面，在忠诚于法兰・奥比亚斯女王的下属的帮助下，剑成和女王被救了出来，虽然阻止了叛乱，但女王却因为自己的领导无方深感愧疚，心灰意冷之下表示不再与地球队争夺星球的归属，不过剑成阻止了女王的做法，他表示要加入法兰・奥比亚斯队，与地球十一人进行对决。

由于黑岩的离开，监督一职暂由天马带代理，虽然其他人面对即将到来的决战都战意高扬，但天马却因为剑成和黑岩监督的事情绪低落。不过就在此时，一直跟随着天马的小精灵突然显出原形，他的真实身分是卡特拉公主的一名守护骑士，这个名叫萨杰斯（**サ－ジェス**）的骑士告诉天马在明天的决赛时一定要全力以赴，只有这样才能激发出生命能量，而珀特姆力制造出来的究极武器



则能以此为能源发动攻击，彻底消灭黑洞拯救这个星球。

然而就在比赛开始前，奥兹洛克发布了全球公告，从现在开始占领法兰·奥比亚斯。由于自己的星球在200年前被法兰·奥比亚斯毁灭，为了延续血脉，在星球被毁之前，政府将一批精英放入太空舱送离了母星，不过最终只有11人苏醒过来，为了重建故乡，奥兹洛克发誓要向法兰·奥比亚斯复仇，如今他以整个星球和装载着住民的太空船，要挟法兰·奥比亚斯必须要赢得这次比赛，否则就毁掉一切。

赛场上，天马与剑成总算见面了，虽然两人站在了不同的阵营，但他们都为了同一个目标在奋战。经过激烈的对抗，生命能量大量释放，光子炮终于蓄满能量蓄势待发，眼看就能消除黑洞带来的威胁时，由奥兹洛克带领的最强队伍出现在了赛场上，由于整个赛场被大赛防御系统所包围，不符合比赛的任何力量都会遭到防御系统的毁灭，只能通过球赛来制服奥兹洛克，让光子炮顺利发射。最后的战斗很快拉开了序幕，原本就不是敌人的剑成重新回归队伍，不过对手竟然卑鄙地使用陷阱，扰乱了众人的灵魂，使得野兽之力不受控制，仅仅半场便以大比分落后。危急时刻，来自各个星球的优秀队员组成银河十一人前来助阵，最终在众人的不懈努力下，打倒了奥兹洛克，光子炮顺利发射，黑洞消除。不再受到黑洞威胁的法兰·奥比亚斯星球也不再进行侵略活动，整个银河系重新迎来和平。



 比赛简要说明 

ファラム・ディーテ

这场比赛天马必须上场。开场后触发剧情，对手处于全力模式，必定被攻入一球。之后将进化槽蓄满触发剧情，接下来是自由比赛时间，敌人的实力较强，鉴于下半场天马能觉醒野兽之力，因此可以用掉化身，创造进攻机会争取将比分扳平。下半场连续蓄满两次进化槽后天马和作为对手的剑成同时觉醒野兽之力，在蓄积进化槽时要积极进攻，争取在第二次触发剧情之前将比分反超，不然就算天马拥有了野兽之力，也很难突破对方的重重防守。这场比赛对方守门员的野兽之力很难缠，在不使用技能的情况下可以轻松打飞300攻击力左右的射门，普通必杀技基本无法对其构成威胁，建议给前锋强化射门能力，然后使用化身的高威力射门来破门得分。

イクサルフリート

这场比赛天马、神童、剑成和瞬木必须出场。将进化槽蓄满触发剧情，神童和瞬木学会新必杀技，之后的自由比赛可随便踢，一定时间后触发剧情，被对手攻入5球。之后接受其他星球ACE球员的援助，组成豪华的银河十一人。下半场信助必须上场且为守门员，银河十一人的队员均为60级，可轻松碾压对手，将进化槽蓄满后信助学会新必杀技，将比分扳平后下半场自动结束。进入加时赛后地球十一人复活，不过依旧可以用银河十一人的成员，用60级队员来压制对手。加时赛上半场天马必须上场，将进化槽蓄满后天马觉醒新的野兽之力并学会新必杀技，攻入对方一球。加时赛下半场天马、神童和剑成必须上场，开场后对手处于全力模式，必定被攻入一球，之后将进化槽蓄满后剑成学会新必杀技，必定破门得分反超比分，整个加时赛只要保证在自由比赛时间里不丢分即可获得最终胜利。

通关特典

- 可随意覆盖必杀技。
- 可随意更换监督。
- 稻妻町铁塔上追加气场大师（可花费10000金钱给队员开启化身武装的能力）。
- サンドリアス追加招募硬币星人（给他金色硬币可获得道具、秘传书或招募卡片）。
- 出现新的宝箱战。
- 出现未知地区（乘坐宇宙飞船后触发剧情前往个版本不同的隐藏星球挑战隐藏球队、前往雷门中学停车场触发剧情可回到过去）。
- 同伴最大人数增加。
- 联动等级提升（可与另一个版本联动后挑战双版本混合后的隐藏队伍）。







附录：收集要素资料



贵重品

道具名	使用	获得方法
ホバリングボ－ド	剧情道具	剧情获得
ミヤブリ花	剧情道具	剧情获得
ちっちゃな银の鍵	可打开银色宝箱	ギャラクシ－ノ－ツ号最右侧房间的宝箱
ちっちゃな金の鍵	可打开金色宝箱	通关后出现的隐藏星球的宝箱
ブラックデ－タ No.1	开启对应特训设施	剧情获得
ブラックデ－タ No.2	开启对应特训设施	稻妻町 雷门中 武道馆的银宝箱
ブラックデ－タ No.3	开启对应特训设施	お台场 トレ－ニングエリアの的银宝箱
ブラックデ－タ No.4	开启对应特训设施	剧情获得
ブラックデ－タ No.5	开启对应特训设施	サンドリアス 北の大砂漠的宝箱
ブラックデ－タ No.6	开启对应特训设施	ラトニ－ク カラマリネの森下层的宝箱
ブラックデ－タ No.7	开启对应特训设施	ファラム・オ－ビアス オ－ビアススクエア左边的宝箱
ブラックデ－タ No.8	开启对应特训设施	フルスの对战右路线的宝箱
ブラックデ－タ No.9	开启对应特训设施	历战の对战左路线的宝箱
河川敷の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	河川敷の对战与“コミカルメガネ”比赛掉落
河川敷の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	河川敷の对战与の“雷门二军”比赛掉落
お台场の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	お台场の对战与“ファッショナルズ”比赛掉落
お台场の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	お台场の对战与“ウルトラアニマルズ”比赛掉落
铁塔の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	お台场 大观览车エリア 右边的宝箱
铁塔の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	稻妻町 街はずれ下方的银宝箱
革命の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	革命の对战与“黑の骑士团”比赛掉落
革命の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	革命の对战与“海王”比赛掉落
银河の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	サザナ－ラ ブリッジパ－ク东エリア的金宝箱
宇宙港の对战チケット	开启对应宝箱战路线	ファラム・オ－ビアス ファラム宇宙港前的银宝箱
历战の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	历战の对战与“世字子”比赛掉落
历战の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	历战の对战与“カオス”比赛掉落
フルスの对战チケット	开启对应宝箱战路线	ガ－ドン トロッコ乘り场未开地行き的金宝箱

庆祝动作

类型	名称	获得方法
げんき	ロ－リング！	初期持有
	ジャンプ！	初期持有
	はくしゅ！	サザナ－ラ ブリッジパ－ク 西エリア右下平台的宝箱
	エアギタ－！	ガ－ドンステ－ション前右下的宝箱
	トランポリン！	ラトニ－ク ジュウロ村下方的宝箱
	ヒ－ルリフト！	お台场 ヨットハ－バ－グラウンド球场的宝箱
たのしい	グルグル！	ガ－ドン シンテンシティ右上宝箱
	ステップ！	初期持有
	たまのり！	初期持有
	ブ－ン！	稻妻町 西公园右边的宝箱
	ヒップ！	稻妻町 雷门中 第二校舍 1阶上方宝箱
	ジャグリング！	サンドリアスステ－ション上方的宝箱
じょうねつ	パンチ！	初期持有
	ガッツ！	初期持有
	エイエイオ－！	稻妻町 驿前通り的宝箱
	おたけび！	ガ－ドン トロッコロ－ド右侧平台的宝箱
	オレさま！	ラトニ－ク カラマリネの森 深部右下的宝箱
	どすこい！	サンドリアス 北の大砂漠上方的宝箱
ク－ル	ム－ンサルト！	サンドリアス 北の大砂漠上方的宝箱
	くるくる！	初期持有
	ナルシスト！	ファラム・オ－ビアス宇宙港左上的宝箱
	バキュン！	サザナ－ラ 海底の地下道右上的宝箱（需调整视角才能看到可穿过的洞穴）
	シャドウボクシング！	稻妻町 雷门中 サッカ－栋桥下的宝箱
	ク－ルダウン！	初期持有
キュ－ト	キラッ！	初期持有
	なげキッス！	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 王座の间右上的宝箱
	ニャンニャン！	サザナ－ラ ブリッジパ－ク 东エリア中央平台的宝箱（需调查贝壳搭路）
	ドジっこ！	ホ－リ－ロ－ド驿的宝箱
	くるるんキャッチ！	初期持有
	アクセルジャンプ！	ラトニ－クステ－ション前下方的宝箱

银宝箱

钥匙获得方法：ギャラクシ－ノ－ツ号最右侧房间的宝箱。

宝箱位置	内容
お台场 トレ－ニングエリア	贵重品“ブラックデ－タ No.3”
お台场 サッカ－ガ－デン中央广场	秘传书“サルガッソ－”
お台场 マ－メ－ドホ－ル	必杀战术“ル－ト・オブ・スカイ”
ホ－リ－ロ－ドスタジアム前	秘传书“スパ－クエッジドリブル”
稻妻町 河川敷	秘传书“ナイスパス”
稻妻町 雷门中 驻车场	秘传书“ゴッドウィンド”
稻妻町 雷门中 武道馆	贵重品“ブラックデ－タ No.2”
稻妻町 雷门中 体育馆	装备品“いこくのミサンガ”
稻妻町 总合病院前	装备品“ちかいのペンダント”
稻妻町 神童邸 3 阶	装备品“がくしゅうペンダント”
稻妻町 街のはずれ	贵重品“铁塔の対战チケット 2”
サンドリアスステ－ション前	秘传书“シュ－トブロッカ－”
ファラム・オ－ビアス ファラム宇宙港前	贵重品“宇宙港の対战チケット”



金宝箱

钥匙获得方法：通关后出现的隐藏星球的宝箱

宝箱位置	内容
お台场 アクアモ－ルエリア	秘传书“KP ガ－ド X”
お台场 シ－サイドスタジアム 控室	野兽之力觉醒书“ハクトウワシ”、“ギンロウ”（配信道具）
稻妻町 雷门中 第一校舍 1 阶右侧	秘传书“ア－ムドセ－バ－”
稻妻町 铁塔广场	秘传书“化身のちょうわざ！”
稻妻町 木枯らし庄 104 号室	野兽之力觉醒书“ペガサス”
稻妻町（过去）雷门中 サッカ－部室	秘传书“ちょうわざ！”
稻妻町（过去）雷门中 西公园	秘传书“ラスト・デスゾ－ン！”
ホ－リ－ロ－ド驻车场	秘传书“KP ブレイク X”
サンドリアス 北の大砂漠右侧平台	秘传书“クラッシャ－”
サンドリアス 砂漠港	秘传书“ロックハンマ－”
サザナ－ラステ－ション前	装备品“むげんのペンダント”
サザナ－ラ 海底の地下道	秘传书“パワ－ブロック”
サザナ－ラ ブリッジパ－ク 东エリア	贵重品“银河の対战チケット”
ガ－ドン 炭矿の崖下	秘传书“ブラックアッシュ”
ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷	秘传书“パワ－ドリブル”
ガ－ドン トロッコ乗り场 未开地行き	贵重品“フルスの対战チケット”
ガ－ドン シンテンシティ	野兽之力觉醒书“ケルベギラ”
ララトニ－クステ－ション前	秘传书“このはランデブ－”
ラトニ－ク ゴンドラ乗り场	秘传书“不屈の精神”
ラトニ－ク カラマリネの森 2 左下	野兽之力觉醒书“ドルメガ”
ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア	秘传书“クリティカル”
ファラム・オ－ビアス ララヤ部屋	秘传书“きらきらイリュ－ジョン”

雷电十一人 GO 银河 大爆炸・超新星

招募道具

道具名	获得方法
パ－フェクト万国旗	お台场 アクアモ－ルエリア与“バッドエンダ－ズ”小型比赛掉落
おてがるなイカリ	お台场 オ－シャンビュ－ブリッジ与“グランバングス”小型比赛掉落
世话焼きタオル	お台场 サッカ－ガ－デン中央广场与“つるっとヘア－ズ”小型比赛掉落
けたたましいヘッドホン	お台场 サッカ－ガ－デン中央广场与“ミュ－ジシャンズ”小型比赛掉落
やさしいドライヤ－	お台场 トレ－ニングエリア与“ドリ－ムヘア－ズ”小型比赛掉落
気になる反面	お台场 ヨットハ－バ－ググランド与“VISUAL・K”小型比赛掉落
常夏のウクレレ	お台场 大观览车エリア与“なんくるナイサ－ズ”小型比赛掉落
たよれる日焼け止	お台场 大观览车エリア与“ラブリ－キャッツ”小型比赛掉落
虹色の绘具	ホ－リ－ロ－ドスタジアム前与“チェスボ－ダ－ズ”小型比赛掉落
ウワサのゲ－ム机	ホ－リ－ロ－ド驻车场与“ク－ルガイズ”小型比赛掉落
しゃれこうべバッヂ	稻妻町 河川敷与“アトノマツリ团”小型比赛掉落
ベテラン工具箱	稻妻町 河川敷与“ヘンテコハッツ”小型比赛掉落
世界の坂道カタログ	稻妻町 街のはずれ与“バッドラックス”小型比赛掉落
すごい押花	稻妻町 雷门中 サッカ－栋の前与“チ－ムカ－ペンタ－”小型比赛掉落
绝对安心ス－ツケ－ス	稻妻町 雷门中 第二校舍周边与“アベレ－ジズ”小型比赛掉落
わるぶりサングラス	稻妻町 雷门中 体育馆周边与“サングラス同好会”小型比赛掉落

道具名	获得方法
超大作ボ－ドゲ－ム	稲妻町 雷门中 校庭与“クラスメイツ”小型比赛掉落
无敌のダンベル	稲妻町 雷门中 武道馆周边与“武道部”小型比赛掉落
ぬくもりマフラ－	稲妻町 雷门中 驻车场与“グッドガ－ルズ”小型比赛掉落
センスのよい扇子	稲妻町 木枯らし庄周边与“フラッシュダンサ－”小型比赛掉落
トレンディな帽子	稲妻町 木枯らし庄周边与“ネオ・キャップス”小型比赛掉落
こだわりのコ－ヒ－ミルク	稲妻町 商店街 大通り与“スマ－トスタ－ズ”小型比赛掉落
见ていて饱きない水槽	稲妻町 商店街 南通り与“ザ・ブレイン”小型比赛掉落
いろあせすぎた地图	稲妻町 商店街 与“二代目风林火山”小型比赛掉落
持っててよかった参考书	稲妻町 神童邸周边与“ブリリアンツ”小型比赛掉落
憧のメガネ	稲妻町 神童邸周边与“メガネマスタ－ズ”小型比赛掉落
超速のビュンカ－ト	稲妻町 铁塔广场与“エッジワ－クス”小型比赛掉落
皇帝ペンギン１号	稲妻町 铁塔广场与“マスラオズ”小型比赛掉落
だいたんな短册	稲妻町 西公园与“フリ－ダムフレンズ”小型比赛掉落
バツグンの隐し味	稲妻町 驿前通り与“グッドメンズ”小型比赛掉落
盆栽アレンジメント	稲妻町 总合病院前与“エンジョイピ－プル”小型比赛掉落
おいしい岩	サンドリアス サガンロ－ド与“アングリ－ロック”小型比赛掉落
おどろきのプレゼント	サンドリアス 崖沿いの道与“RANGE–C”小型比赛掉落
ステキな陨石	サンドリアス 北の大砂漠与“デザ－トファング”小型比赛掉落
砂漠の钓竿	サンドリアス 北の大砂漠与“ホバ－サ－ファ－ズ”小型比赛掉落
コメットナビゲ－ション	サンドリアス 北の大砂漠与“ラブリ－・イ－バ”小型比赛掉落
ちょこっとバリア	サザナ－ラ アブックルストリ－ト与“ク－ルオ－シャン”小型比赛掉落
ふやけ止めクリ－ム	サザナ－ラ アブックルストリ－ト与“ファイブコメット”小型比赛掉落
重力の缶诘	サザナ－ラ ブリッジパ－ク东エリア与“ヘヴィダイバ－ズ”小型比赛掉落
まやかしのル－ペ	サザナ－ラ ブリッジパ－ク西エリア与“あやどり”小型比赛掉落
星くずのオルゴ－ル	サザナ－ラ ブリッジパ－ク西エリア与“スマイルスイマ－ズ”小型比赛掉落
うみなりの贝壳	サザナ－ラ ブリッジパ－ク西エリア与“セッションメイツ”小型比赛掉落
手づくり流れ星キット	ガ－ドン シンテンシティ与“ココナッツ”小型比赛掉落
龙巻扇风机	ガ－ドン シンテンシティ与“ボルケイノレッド”小型比赛掉落
空飞ぶベルト	ガ－ドン シンテンシティ与“メタルア－ムズ”小型比赛掉落
抜け目ないパラボラ	ガ－ドン トロッコロ－ド与“ザ・マグマフライト”小型比赛掉落
なにかのリモコン	ガ－ドン トロッコロ－ド与“プラネットツア－ズ”小型比赛掉落
刚腕ブ－スタ–G	ガ－ドンステ－ション前与“ジェムスト－ン”小型比赛掉落
エレガントな羽饰り	ガ－ドンステ－ション前与“ジュエルハ－ツ”小型比赛掉落
デブリダケ	ラトニ－ク カラマリネの森与“オトメリ－ブス”小型比赛掉落
エイリアンのぬけがら	ラトニ－ク カラマリネの森与“グラスア－マ－ズ”小型比赛掉落
寝袋サナギ	ラトニ－ク カラマリネの森与“こかげテリトリ－ズ”小型比赛掉落
カラマリネ汉方药	ラトニ－ク カラマリネの森与“チョクシ－モックス”小型比赛掉落
速达ロケット便	ラトニ－ク カラマリネの森与“フラワ－リンクス”小型比赛掉落
シビレックスガン	ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア与“ほしぞらガ－ルズ”小型比赛掉落
モ－フィングジエル	ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア与“メテオブレイカ－ズ”小型比赛掉落
スポ－ツ UFO	ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア与“ララヤファンクラブ”小型比赛掉落
怪しげなプリズム	ロストギャラクシ－星の亡骸 上层与“ダ－クマタ－”小型比赛掉落
ふたつとないオブジェ	ロストギャラクシ－星の亡骸 上层与“ヒ－ロ－ブロス”小型比赛掉落
惑星ワタボシ	ロストギャラクシ－星の亡骸 中层与“マイドオ－キニ－ズ”小型比赛掉落
たぐいまれなるエキス	ロストギャラクシ－星の亡骸 中层与“リンケ－ジフレンズ”小型比赛掉落
梦にまでみたレアカ－ド	ロストギャラクシ－星の亡骸 中层与“レアリティ－ズ”小型比赛掉落
世にも珍しい砂时计	ロストギャラクシ－星の亡骸 中层与“チ－ムチャンプ”小型比赛掉落
感动を呼ぶ角笛	お台场の对战路线与“イヤホ－ンズ”比赛掉落
コアラダイバ－マン人形	お台场の对战路线与“ウルトラマニアズ”比赛掉落
しあわせの花束	お台场の对战路线与“クロニクルズ”比赛掉落
元祖木户川渍	お台场の对战路线与“ゴ－グルダイバ－ズ”比赛掉落
圣なるお茶碗	お台场の对战路线与“フェイスペイタ－ズ”比赛掉落
ロマンチック天体望远镜	お台场の对战左路线与“ア－ティストチ－ム”比赛掉落
究极のゆきだるま	河川敷の对战路线与“アウタ－スカイ”比赛掉落
烈火のトウガラシ	河川敷の对战路线与“エレメントマスタ－”比赛掉落
タネもシカケもない棒	河川敷の对战路线与“シミラ－ズ”比赛掉落
ときめきラクダ	河川敷の对战路线与“スマイリ－コスモス”比赛掉落
月光のランタン	河川敷の对战路线与“ブロスイレブン”比赛掉落
エイリア石鹼	历战の对战路线与“ジェネシス”比赛掉落
深红の遗传子	历战の对战路线与“ダ－クエンジェル”比赛掉落
ミニチュアキャラバン	历战の对战路线与“レジェンド２年生”比赛掉落

道具名	获得方法
栄えあるトロフィ－	历战の对战路线与“チ－ム元堂”比赛掉落
あぶないスイッチ	时空の对战路线与“サッカ－ロボッツ”比赛掉落
バイククラフトの模型	时空の对战路线与“ザナ－クド メイン”比赛掉落
路线与クラフト免许证	时空の对战路线与“プロトコル・オメガ”比赛掉落
贵重なアンプル	时空の对战路线与“ギル”比赛掉落
スティンガ－ウィングの模型	铁塔の对战路线与“イクサルフリ－ト”比赛掉落
おもしろい巻物	铁塔の对战路线与“オヒゲブラスト”比赛掉落
ピクシ－たちの人形	铁塔の对战路线与“ギャラクシ－ライバルズ”比赛掉落
オオカミのパペット	铁塔の对战路线与“ニヒルにヤリ－ズ”比赛掉落
ボロボロのサツカ－杂志	铁塔の对战路线与“ノイジ－ノ－ズ”比赛掉落
きまぐれ献立表	铁塔の对战路线与“ハットキャップス”比赛掉落
パクチ－コロン	铁塔の对战路线与“ヘア－クリップス”比赛掉落
巨大龙の逆鳞	铁塔の对战路线与“大和魂”比赛掉落
てのひら兵马俑	铁塔の对战路线与“アンガ－レイジ”比赛掉落
おせつかいなデバイス	宇宙港の对战路线与“ウィリングス”比赛掉落
天使と悪魔のロマンス	宇宙港の对战路线与“リアルレジエンズ”比赛掉落
世界のアズル大百科	フルスの对战路线与“アクア・ハ－ミット”比赛掉落
光と暗の融合	フルスの对战路线与“エンシャントダ－ク”比赛掉落
まさかのオ－パ－ツ	フルスの对战路线与“グランド チルド レン”比赛掉落
なめらかなオイル	フルスの对战路线与“クリム・ハウンド”比赛掉落
ここちよい砂	フルスの对战路线与“ゴルド ベア”比赛掉落
ララヤ样の手作り勋章	フルスの对战路线与“スタ－シスタ－ズ”比赛掉落
巨大甲虫ゴラガの角弓	フルスの对战路线与“ナイト・ヴァイパ－”比赛掉落

招募照片

道具名	获得方法
アクアモ－ル案内板の写真	お台场 アクアモ－ルエリア电梯左边的板子
风の写真	お台场 アクアモ－ルエリア秘宝堂店内右侧石碑
雷の写真	お台场 アクアモ－ルエリア秘宝堂店内左侧石碑
烟たい壶の写真	お台场 アクアモ－ルエリア秘宝堂店外的香炉
新作サ－フボ－ドの写真	お台场 アクアモ－ルエリア体育店的冲浪板
クレ－プの写真	お台场 大观览车エリア左侧有“クレ－プ”字样的旗子
观览车からの风景写真	お台场 大观览车エリア乘坐观览车
曲艺イルカの写真	お台场 マ－メ－ド ホ－ル的海豚雕像
3 色のサッカ－ボ－ルの写真	お台场 シ－サイド スタジアム 控室右边的足球
恐龙フィギュアの写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 2 号车的恐龙模型
天下无双の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 2 号车的天下无双海报
大渔旗の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 2 号车的大渔旗
地球仪の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 3 号车的地球仪
フラフ－プの写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 4 号车的呼啦圈
黄色いゾウの写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 4 号车的黄色大象
オ－ガスタの钵植えの写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 黑岩の部屋的盆栽
静音さんの食材の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 食堂车辆的柜台
复杂な制御装置の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 先头车辆上方的装置
公众电话の写真	ホ－リ－ロ－ド 驿左下的公用电话
最新型ゲ－ム筐体の写真	稻妻町 ゲ－ムセンタ－右边的机器
小型クル－ザ－の写真	稻妻町 河川敷下方的游艇
工事用资材の写真	稻妻町 街のはずれ工地的木材
旧部室の看板の写真	稻妻町 雷门中 校庭旧足球部的门牌
超大型テレビモニタ－の写真	稻妻町 雷门中 サッカ－栋 ミ－ティング室的大屏幕电视
保健室のベッドの写真	稻妻町 雷门中 第一校舍 1 阶保健室的病床
金の优胜カップの写真	稻妻町 雷门中 第一校舍 4 阶右侧房间的优胜奖杯
大太鼓の写真	稻妻町 雷门中 第二校舍 3 阶下方房间的太鼓
木琴の写真	稻妻町 雷门中 第二校舍 3 阶下方房间的木琴
まつさらな黑板の写真	稻妻町 雷门中 第二校舍 3 阶上方房间的黑板
体育馆の坛上からの写真	稻妻町 雷门中 体育馆的讲台
气合の写真	稻妻町 雷门中 武道馆右上的“气合”字样挂饰
胴着を着た丸太の写真	稻妻町 雷门中 武道馆右下训练用木桩
高跳びバ－の写真	稻妻町 雷门中 体育馆周边下方的跳高设施
ふるぼけた冷藏库の写真	稻妻町 木枯らし庄 1 阶左侧的冰箱
あやしい水槽の写真	稻妻町 木枯らし庄 105 号室的水槽





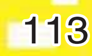
道具名	获得方法
家族の写真立ての写真	稲妻町 木枯らし庄 201 号室的相框
おしゃべりオウムの写真	稲妻町 木枯らし庄 202 号室的鹦鹉
トレ－ニング器具の写真	稲妻町 木枯らし庄 203 号室的运动器材
クラシックギタ－の写真	稲妻町 木枯らし庄 206 号室的吉他
ふるめかしいホウキの写真	稲妻町 木枯らし庄 3 阶右侧的笤帚
3 色のカラ－コ－ンの写真	稲妻町 木枯らし庄 屋根里部屋入口处的足球
すべり台の写真	稲妻町 木枯らし庄周边公园的滑梯
洗濯物の写真	稲妻町 木枯らし庄周边枯木庄入口处晾晒的衣服
スク－タ－の写真	稲妻町 商店街 ア－ケ－ド上方的摩托车
豚まん太郎くんの写真	稲妻町 商店街 ア－ケ－ド便利店旁边的小猪雕像
コンビニスイ－ツの写真	稲妻町 商店街 ゴクラクマ－ト柜台处的商品
帽子卖り场の写真	稲妻町 商店街 ペンギ－ゴ上方放置帽子的专柜
赤い花の绘画の写真	稲妻町 神童邸 1 阶楼梯处墙上的画
超高级グランドピアノの写真	稲妻町 神童邸 2 阶的钢琴
铁塔からの风景写真	稲妻町 铁塔广场的铁塔二层
サッカ－女神像の写真	稲妻町 驿前通り的雕像
优一のサッカ－ボ－ルの写真	稲妻町 总合病院 2 阶剑成优一所在房间的足球
中庭の石碑の写真	稲妻町 总合病院 テラス下方的石碑
特训用タイヤの写真	稲妻町 (过去) 雷门中 サッカ－部室入口左侧的轮胎
卓上サッカ－ゲ－ムの写真	稲妻町 (过去) 雷门中 サッカ－部室入口右侧的桌上足球游戏
りっぱな胸像の写真	稲妻町 (过去) 雷门中 校庭右侧的石像
轮のついた太阳の写真	サンドリアスステ－ション前的桥上
金の筒型パ－ツの写真	サンドリアス ビゴタウン下方过桥后第一个摊位上的物品
太阳广场の纹章の写真	サンドリアス ビゴタウン广场上方的图案
サボテンの花の写真	サンドリアス サガンロ－ド左侧开花的仙人掌
倍速ネジの写真	サンドリアス サガンロ－ド右下转送速度很快的发条
サボテンの岩の写真	サンドリアス 北の大砂漠右侧平台上面对远处的岩石
クロ－バ－型のネジの写真	サンドリアス 崖沿いの道左上生锈的发条
流砂の中からの写真	サンドリアス 北の大砂漠的漩涡处
巻贝のオブジェの写真	サザナ－ラステ－ション前的贝壳雕像
青いサンゴの写真	サザナ－ラ アブックルストリ－ト右上的蓝色珊瑚
巨大贝の喷水の写真	サザナ－ラ セントラルド－ム中央的喷泉
黑い真珠の写真	サザナ－ラ セントラルド－ム最上方的黑色珍珠
青い水中キノコの写真	サザナ－ラ ブリッジパ－ク东エリア上方平台左侧水里的蓝色蘑菇
奇妙な海产物の写真	サザナ－ラ ブリッジパ－ク东エリア入口处附近摊位旁的货物
サザナ－ラの纹章の写真	サザナ－ラ ブリッジパ－ク东エリア商店附近的徽章图案旗帜
青白く光る石の写真	サザナ－ラ 海底の地下道右侧隐藏通路里的蓝色石头
くるくる齿车の写真	ガ－ドンステ－ション前左侧转动的齿轮
黄色い齿车マ－クの写真	ガ－ドン シンテンシティ左侧黄色齿轮印记
地下トロッコレ－ルの写真	ガ－ドン シンテンシティ右上宝箱处
フレアスタックの写真	ガ－ドン トロッコ乘り场 炭矿行き中央偏下位置
个性的な鸟居の写真	ガ－ドン フルスの里入口处的门坊
鸟の铜像の写真	ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷入口处的铜像
水墨画の写真	ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷右侧房间的挂画
刀の写真	ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷左侧房间的刀
灼热マグマの写真	ガ－ドン 炭矿の崖下左侧岩浆
芳醇な果实の写真	ラトニ－ク ステ－ション前中央位置有果实的树
2 匹のカブトムシの写真	ラトニ－ク カラマリネの森 1 上层中央位置有甲虫的地方
青くきらめく蝶の写真	ラトニ－ク カラマリネ森 1 右侧的蓝色蝴蝶
巨大な赤キノコの写真	ラトニ－ク カラマリネの森 2 上层左侧的红色蘑菇
巨大ウツボカズラの写真	ラトニ－ク カラマリネの森 深部上方的巨大猪笼草
ひときわ不气味な草の写真	ラトニ－ク カラマリネの森 深部中央偏左蓝色的捕虫草
白いカブトムシの写真	ラトニ－ク ジュウロ村右侧的白色甲虫
白い壶の写真	ラトニ－ク ジュウロ大树の外侧左下白色的壶
ホログラムモニタ－の写真	ファラム・オ－ビアス宇宙港右上的全息显示器
王座の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 王座の间的王座
焚き火の写真	ファラム・オ－ビアス うらぶれた路地的篝火
污いラクガキの写真	ファラム・オ－ビアス うらぶれた路地有涂鸦的栅栏
立体投影装置の写真	ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア右下的星球投影装置
GC スタジアム外观の写真	ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロ－ド入口处
浮かび上がる大会ロゴの写真	ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロビ－入口处的全息图案

道具名	获得方法
テラスから临む街の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 テラス左侧
お化妆ミラ－の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 ララヤの部屋化妆台
おしゃれな衣装の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 ララヤの部屋放衣服的地方
风变わりな帽子の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 ララヤの部屋放帽子的地方

招募话题

道具名	获得方法
最近读んだ本の话题	和お台场 アクアモ－ルアリア装备店门口的人对话
自慢のコレクションの话题	和お台场 アクアモ－ルエリア秘宝堂店内右边的男人对话
南国バカンスの话题	和お台场 オ－シャンビュ－ブリッジ右边的男性对话
海外旅行の话题	和お台场 オ－シャンビュ－ブリッジ中央的女性对话
アクセサリ－の话题	和お台场 サッカ－ガ－デン中央广场中间的女子对话
自己流ファッションの话题	和お台场 大观览车エリア右下的人对话
绝对にゆずれないものの话题	和お台场 マ－メ－ドホ－ル海豚雕像处的小女孩对话
ダイビングの话题	和お台场 マ－メ－ドホ－ル入口处的男性对话
明日の天气の话题	和お台场 ヨットハ－バ－グラウンド 左下坐在长凳上的人对话
テレビ番组の话题	和お台场 和アクアモ－ルエリア体育店门口的人对话
レトロなものの话题	和ホ－リ－ロ－ド 驻车场红色轿车旁的人对话
乐しみなアニメの话题	和稻妻町 河川敷球场上的胖子对话
幼驯染の话题	和稻妻町 雷门中 サッカ－栋前左上长凳上的女性
见ためとのギャップの话题	和稻妻町 雷门中 サッカ－栋前桥上的人对话
大切な试验の话题	和稻妻町 雷门中 第一校庭 1 阶右边房间紫头发的女性对话
绝品スイ－ツの话题	和稻妻町 雷门中 第一校庭 1 阶商店里的人对话
ロックバンドの话题	和稻妻町 雷门中 第一校庭 2 阶右侧走廊的人对话
人气アイドルの话题	和稻妻町 雷门中 第一校庭 3 阶楼梯口的人对话
遥かなる宇宙の话题	和稻妻町 雷门中 第二校庭 1 阶下方图书馆坐在长凳上的人对话
将来の梦の话题	和稻妻町 雷门中 第二校庭 2 阶上方教室里的人对话
うっとりする歌声の话题	和稻妻町 雷门中 第二校庭周边下方网球场做准备运动的人对话
难しいパズルの话题	和稻妻町 雷门中 第二校庭周边下方坐在长凳上的人对话
いろんな球技の话题	和稻妻町 雷门中 体育馆左上站着的人对话
パワフルな人の话题	和稻妻町 雷门中 体育馆下方篮球框旁的人对话
部活の话题	和稻妻町 雷门中 体育馆周边连接桥上的人对话
两亲の话题	和稻妻町 雷门中 体育馆周边入口处坐在长凳上的人对话
いろんな格斗技の话题	和稻妻町 雷门中 武道馆右上的人对话
忍者と侍の话题	和稻妻町 雷门中 武道馆右下跪着的人对话
アウトドア派の话题	和稻妻町 雷门中 武道馆周边左上站着的人对话
インドア派の话题	和稻妻町 雷门中 武道馆周边左上蹲着的人对话
新连载のマンガの话题	和稻妻町 雷门中 驻车场树丛里坐着的人对话
ナルシストの话题	和稻妻町 雷门中 驻车场左边黑头发的女生对话
好きな动物の话题	和稻妻町 木枯らし庄周边中央公园的女孩对话
最新锐のコンピュ－タ－の话题	和稻妻町 木枯らし庄周边左下的人对话
アイスキャンディ－の话题	和稻妻町 商店街 ア－ケ－ド 便利店门口的人对话
ちょっとした有名人の话题	和稻妻町 商店街 ゲ－ムセンタ－柜台的服务员对话
ホロリとくる映画の话题	和稻妻町 商店街 ゲ－ムセンタ－右下坐在长凳上的人对话
憧れの生活の话题	和稻妻町 商店街 大通り右下的女性对话
外国语の话题	和稻妻町 商店街 大通り下方的小孩对话
きれいなビ－チの话题	和稻妻町 商店街 里路地右上靠墙的人对话
迷惑なできごとの话题	和稻妻町 商店街 里路地扭蛋机上方的人对话
秘汤めぐりの话题	和稻妻町 商店街 南通り右边的光头男对话
恶だくみの话题	和稻妻町 商店街 南通り左边的女性对话
花のお手入れの话题	和稻妻町 神童邸 1 阶右上的女仆对话
独自のこだわりの话题	和稻妻町 神童邸 2 阶左下的女仆对话
思いやりの话题	和稻妻町 神童邸周边右下的女孩对话
优雅なダンスの话题	和稻妻町 神童邸周边神童家庭院左侧的女仆对话
自分の趣味の话题	和稻妻町 铁塔广场右上钓鱼的小孩对话
ウインタ－スポ－ツの话题	和稻妻町 西公园上方躺在地上的人对话
おそろしい幽灵の话题	和稻妻町 总合病院 2 阶右下房间的护士对话
健康诊断の话题	和稻妻町 总合病院前右下停车场的人对话
运转手の话题	和稻妻町 河川敷前驿桥上的男性对话
すごい发形の话题	和稻妻町 雷门中 校庭球场右边的女生对话
苦手なものの话题	和稻妻町 雷门中 校庭入口处的学生对话





道具名	获得方法
小鸟のさえずりの话题	和稻妻町 驿前通り下方的女生对话
宇宙旅行の话题	和サンドリアス サンドリアスステ－ション右侧楼梯入口处的人对话
美容と健康の话题	和サンドリアス サンドリアスステ－ション前桥上的女性对话
兄弟姊妹の话题	和サンドリアス ビゴタウン广场右下的小孩对话
悩みのタネの话题	和サンドリアス ビゴタウン左下的人对话
憩いのひとときの话题	和サンドリアス サガンロ－ド中央电梯附近的人对话
ささいなウソの话题	和サンドリアス サガンロ－ド左侧的人对话
痛いケガの话题	和サンドリアス 砂漠港入口处的人对话
生まれ故乡の话题	和サンドリアス 北の大砂漠右侧平台上的人对话
白热した试合の话题	和サンドリアス 北の大砂漠左侧平台的人对话
名人技の话题	和サンドリアス 北の大砂漠正上方的人对话
大好物の话题	和サンドリアス 崖沿いの道右上的人对话
幼いころの话题	和サザナ－ラ サザナ－ラステ－ション前右侧的人对话
休日の过ごしかたの话题	和サザナ－ラ セントラルド－ム中央区域左上的人对话
すばらしいア－トの话题	和サザナ－ラ セントラルド－ム外围区域上方的人对话
续けている习惯の话题	和サザナ－ラ アブックルストリ－ト左侧的人对话
得意料理の话题	和サザナ－ラ アブックルストリ－ト桥上的人对话
ごくありふれた普通の话题	和サザナ－ラ ブリッジパ－ク 西エリア下方的人对话
ウワサの人气店の话题	和サザナ－ラ ブリッジパ－ク 东エリア商店附近的人对话
好きな色の话题	和サザナ－ラ ブリッジパ－ク 东エリア上方的人对话
乱暴者の话题	和ガ－ドンステ－ション左侧楼梯入口处的人对话
掲げている目标の话题	和ガ－ドンステ－ション前右下的人对话
隐しごとの话题	和ガ－ドン シンテンシティ右上的人对话
实验失败の话题	和ガ－ドン シンテンシティ左下的人对话
とあるキッカケの话题	和ガ－ドン トロッコロ－ド右侧平台的人对话
方向音痴の话题	和ガ－ドン トロッコロ－ド中央平台的人对话
ちょっとしたイタズラの话题	和ガ－ドン トロッコ乘り场 炭矿行き中央平台的小孩对话
手づくりグッズの话题	和ガ－ドン トロッコ乘り场 未开地行き中央平台右侧的人对话
家业の话题	和ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷左侧房间的人对话
运がいい日の话题	和ラトニ－クステ－ション右侧的人对话
好きな香りの话题	和ラトニ－クステ－ション前岔路下方的人对话
ニックネ－ムの话题	和ラトニ－クステ－ション前岔路上方的人对话
忘れられない失败の话题	和ラトニ－ク カラマリネの森 1 左侧的人对话
雄大な自然の话题	和ラトニ－ク カラマリネの森 2 上层右下的人对话
狩りの话题	和ラトニ－ク カラマリネの森 2 下层左上的人对话
新鲜なフル－ツの话题	和ラトニ－ク ゴンドラ乘り场右侧的人对话
误解されがちな话题	和ラトニ－ク ジュウロ村道具店左下的人对话
勇气をふりしぼった话题	和ラトニ－ク ジュウロ村回复点右下的人对话
リ－ダ－シップの话题	和ファラム・オ－ビアス宇宙港左侧的人对话
习いごとの话题	和ファラム・オ－ビアス ファラム宇宙港前左下的小孩对话
タイムマシンの话题	和ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア右下全息装置旁的人对话
早い者胜ちの话题	和ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア右侧椅子上的女性对话
お金持ちの话题	和ファラム・オ－ビアス うらぶれた路地有涂鸦的栅栏旁的人对话
仲直りの话题	和ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロ－ド下方的女性对话
ブラックホ－ルの话题	和ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロ－ド中央的女性对话
ヘンな特技の话题	和ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロビ－上方的翼人对话



玩后感

本作将故事分为了地球篇和宇宙篇两大部分，玩家要从一个由几乎不懂足球的新人球队开始，逐渐成长为独当一面、解除银河系危机的救世主。前期禁用化身系统的做法值得肯定，没有了开场就压着对手打的优越感，让成长的体验更加充实。全新的野兽之力系统和化身系统有较大区别，比前作的极限合体系统有了很大的进步。



文 虫无兮　美编 sienna



在林克的记录中还有一部分关于收集要素的内容没有刊载。还未收集齐的勇者们赶快看过来吧！

3DS	A・RPG 丨动作角色扮演	
塞尔达传说 众神的三角力量 2		
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds		
Nintendo	美版	2013 年 11 月 22 日
1 人	39.99 美元	对应邂逅通信
相关攻略：Vol.215		

全100只小章鱼位置

海拉尔地图



楼拉尔地图



编号	对应区域名
1	海利亚湖区域
2	海拉尔城区域
3	卡卡里克村区域
4	迷失之森区域
5	东宫区域
6	罗索的矿山区域

编号	对应区域名
7	女巫之家区域
8	石像阵区域
9	沙漠宫殿区域
10	楼拉尔城区域
11	黑暗宫殿区域
12	骷髅之森区域

编号	对应区域名
13	海龟巨礁区域
14	冰雪废墟区域
15	痛苦泥潭区域
16	墓地区域

海利亚湖区域（5）



▲巨大章鱼所在的洞窟外，需要用壁画能力顶出来。



▲盖尔斯之家南面的水里，需要潜水。



▲盖尔斯之家东侧一块单独的地砖下，要用风之杖吹起地砖。



▲海利亚湖东侧的河流中。



▲竞速兄弟所在处，南方平台上的大石头下面，需要泰坦手套。



海拉尔城区域（8）



▲林克房子背面，需要用壁画能力顶出来。



▲林克家到工房路上的丁字路口处，要用风之杖吹起地砖。



▲林克家西面中间有个树桩的空地，在最上方的树上，要用冲刺撞下来。



▲林克家旁的苹果树其西北面的树上，需要用冲刺撞下来。



▲工房西侧的地砖下，需要用风之杖吹起地砖。



▲海拉尔城外西侧的树上，需要用冲刺撞下来。



▲工房北侧正对着心之碎片位置的第一棵树上，需要用冲刺撞下来。



▲林克家西南方向的寻宝挑战外的大石头下，需要从一旁的裂缝经由楼拉尔才能到达。



卡卡里克村区域（5）


▲库科牧场东侧的树上，需要用冲刺撞树。


▲卢比冲刺的场地内，需使用壁画能力顶出来。


▲卡卡里克村东北角的民家屋顶的小石头下，需要抓着鸡滑翔到屋顶。


▲卡卡里克村东北角的民家，东侧的草丛下。


▲牛奶吧西侧的鸡场当中，需要对着中间的沙池使用沙之杖顶出来。



迷失之森区域（8）


▲矿工之家门前的石壁上，需要用壁画能力顶出来。


▲矿工之家南侧的水池内，需要潜水。


▲占卜师的帐篷外，需要用壁画能力顶出来。


▲迷失之森南侧，通往占卜师的帐篷的出口处的一棵树上，需要用冲刺撞下来。


▲从矿工之家西面进入迷失之森，往南走会见到两个小石头，在右侧的小石头下面。


▲在迷失之森中的警告牌的西侧的草丛中。


▲卡卡里克村有两个通往迷失之森的入口，在东侧入口内的小石头下，需要使用锤子或者泰坦手套才能靠近。




▲前往死亡山脉的洞窟中有一块大岩石，搬起它之后可以从岔路前往一个平台，石壁上便贴着小章鱼，需要用壁画能力顶出来。

东宫区域（6）



▲东宫南面的大妖精洞窟外，最东侧那棵单独的树上，需使用冲刺撞下来。



▲东宫区域入口东侧一个凹陷进去的地方，需要用壁画能力顶出来。



▲爱鸟人所在的桥旁边的水域中，需要潜水抓上来。



▲东宫南面的大妖精洞窟，其南侧平台上的大石头下方，需要泰坦手套。



▲东宫区域入口处有两座拱门的地方，其东侧的一棵树上，需使用冲刺撞下来。



▲东宫西侧有很多土墩的地方，在东侧一个单独的土墩上，需使用冲刺撞下来。

罗索的矿山区域（5）



▲死亡山脉前往赫拉之塔途中一个平台旁，需要用壁画能力顶出来。



▲罗索的矿山东侧的寻宝挑战处外侧的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲罗索的矿山底部有一条断裂的吊桥，在吊桥对面最北侧的小石头下面。



▲遇难者所在平台下方的小石头下面。



▲死亡山脉的风信鸡东南面的一块小石头下面。



女巫之家区域(7)



▲女巫之家内的墙上，需要用壁画能力顶出来。



▲女巫之家西北侧瀑布边的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲佐拉族聚居地南面盆地的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲佐拉族聚居地瀑布入口前的水池中，需要潜水。



▲教堂西南面的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲女巫之家西南侧的木桥下的水域中，需要潜水。



◀墓地北面的石壁上，需要从楼拉尔的墓地的裂缝中回到海拉尔再将其顶出来。



石像阵区域（3）



▲被水包围的石像头顶，需要用冲刺撞下来。



▲东南侧靠着石壁的两个石像中间，可以用炸弹炸出一个洞窟，就在里面的水池里。



◀寻宝挑战外东侧的水坑里，需要潜水。



沙漠宫殿区域（3）



▲沙漠宫殿的风信鸡南面的沙地里，需要用沙之杖顶出来。



▲两条裂缝并排处西北面的沙地里，需要用沙之杖顶出来。



▲石像阵西侧的裂缝南面的第二块大石头下面，需要泰坦手套。

楼拉尔城区域（15）



▲工房西侧的外壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲空屋（Vacant House）北面的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲楼拉尔城入口东侧，需要用壁画能力顶出来。



▲棒球游戏场西侧的骷髅头里。



▲棒球游戏场西南面的石壁上，需要在海拉尔穿过裂缝到达楼拉尔并保持壁画状态将其顶出来。



▲炸弹花商店旁，炸弹花周围的草丛里。



▲盗贼小镇西南角的墙上，需要用壁画能力顶出来。



▲卢比冲刺的场地内，需要用壁画能力顶出来。



▲盗贼小镇入口正对着的树上，需要用冲刺撞下来。



▲楼拉尔城外东南侧一棵单独的树上，需要用冲刺撞下来。



▲空屋南面的石柱阵，其东北方的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲石像阵西北角的水池内，需要潜水。



▲石像阵东南角三个并排的石像上，需要用冲刺撞下来。



▲工房北面的大石头下，需要泰坦手套。



▲空屋西侧的大石头下，需要泰坦手套。

黑暗宫殿区域（10）



▲西北角的瀑布旁的水域中，需要潜水。

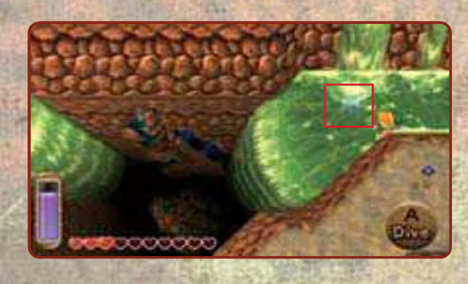

▲黑暗宫殿南面的大妖精洞窟附近的石壁上，需要用壁画能力顶出来。


▲黑暗宫殿区域内西南角的墙壁上，需要用壁画能力顶出来。


▲黑暗宫殿西南角出口正对着的树上，需要用冲刺撞下来。


▲黑暗宫殿外，西北角的石像群旁边的树上，需要用冲刺撞下来。


▲黑暗宫殿西侧的土墩群中，在裂缝附近的一个土墩上，需要用冲刺撞下来。



▲黑暗宫殿北面，接近绝壁的水域中，需要潜水。

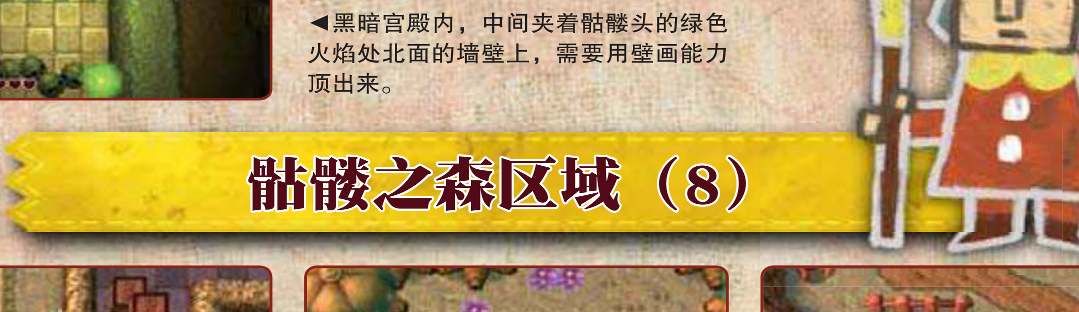


▲黑暗宫殿外，北面的裂缝下方的草丛里。



▲黑暗宫殿北面的大瀑布处，左下方的水域里，需要潜水。


◀黑暗宫殿内，中间夹着骷髅头的绿色火焰处北面的墙壁上，需要用壁画能力顶出来。



骷髅之森区域（8）



▲骷髅之森外南面的房子墙壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲骷髅之森最靠近南面的房子的出口处，最南端的大石头下面，需要泰坦手套。



▲骷髅之森外东南角有牌坊的场景，在牌坊西侧的石壁上，需要用壁画能力顶出来。


▲骷髅之森外东南角一个深坑的石壁上，需要用壁画能力顶出来。


▲骷髅之森外东面一个V字形树林中间的草丛里。


▲骷髅之森东北角有鸡的场景中，心之碎片南面的树上，需要用冲刺撞下来。



▲骷髅之森西侧的裂缝旁的草丛中，就在骸骨拱廊的西面。



▲骷髅之森西北角，一个被草所包围的骷髅头里面。



海龟巨礁区域（5）



▲海龟巨礁区域东北角的一处高台的骷髅头里。



▲海龟巨礁区域东南角的石壁上。



▲海龟巨礁迷宫东侧的水池里，需要潜水。



▲海龟巨礁区域西南角，救起小龟处附近的大石头下面，需要泰坦手套。



▲海龟巨礁区域中的道具店南侧的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



冰雪废墟区域（6）



▲最西面的裂缝一旁的平台上，藏在骷髅头里。



▲从背信之塔的风信鸡处一直往西走，在被栏杆挡着的平台上，最西侧的大石头下面，需要泰坦手套和锤子。



▲背信之塔东南面吊桥前的大石头下，需要泰坦手套。



▲死亡山脉的风信鸡东南面的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲乘坐移动平台前往冰雪废墟途中，从大冰雕的平台往南走，乘上移动平台并走出洞窟，小章鱼就在洞窟外的骷髅头里。



▲冰雪废墟迷宫北面的石壁上，需要用壁画能力顶出来。

痛苦泥潭区域（3）



▲与食人花对决的地方，南侧水域最西面的池内，需要潜水。



▲痛苦泥潭的风信鸡下方的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲鸟面人（Bird–Masked Man）东南方第二块大石头下面，需要泰坦手套。

墓地区域（3）



▲从哲学家处出来后，西边的一块大岩石下面，需要泰坦手套。



▲墓地北方的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲墓地东南方的一棵单独的树上，需要用冲刺撞下来。

全28块心之碎片入手方法

海拉尔部分



▲工房后的平台上，利用壁画能力从工房外墙移动到屋后即可取得。



▲海拉尔城东北角，需要用力量手套举起旁边的小石头。



▲东宫南面的大妖精洞窟前的木桩当中，需要用锤子敲下木桩才能取得。



▲卡卡里克村西北角的洞穴中，需要用力量手套举起上方的小石头后方可进入，或者抓着鸡从一旁的高台上滑翔到洞穴中。



▲从女巫之家出发，沿河流往东北方向游，会在一个瀑布后的洞窟内发现心之碎片，需要取得佐拉的脚蹼。



▲赫拉之塔附近的小妖精洞窟前，需要在入口上方解除壁画能力。



▲迷失之森中被4根空心树干所包围的空地中间，需要利用壁画能力潜入。



▲石像阵东南角靠着石壁的两个石像中间可以炸出一个洞窟，走出洞窟后可以得到被石像包围着的心之碎片。



▲工房下方被大石头挡着的洞窟内，需要泰坦手套。



▲墓地北方的洞窟当中，需要从楼拉尔的墓地的裂缝回到海拉尔才能进入。



▲在罗索的矿山入口附近，但需要经由楼拉尔才可以到达。在前往冰雪废墟的过程中，会到达一处有大冰雕的平台，乘上西面的移动平台，不久又会来到另一处平台。在第二个平台往北面走，借助风之杖一路向上移动，最终到达山顶，会看到一根有裂缝的石柱，通往心之碎片的所在地。



◀进入罗索的矿山后一路向下，中途会到达一个有两只火焰狮的平台，变成壁画潜入西侧的墙可以看到载有笑脸机关的移动平台，登上该移动平台之后利用笑脸机关一路向上走，最后就会看到放有心之碎片的平台。



▲教堂外的地道里，正对着第三个房间入口的二层平台放着一个心之碎片，需要获得壁画能力后才能取得。



▲在库科牧场的躲鸡游戏中成功突破Rooster难度。



▲在卢比冲刺中获得100个以上的卢比。



▲在东宫南侧一个洞窟中，要到达洞窟入口需要从一旁的平台使用壁画能力，或者拥有力量手套后搬开小石头走到洞口，需要用炸弹炸开堵着洞口的石头才能进入。



▲成功完成一次竞速兄弟的挑战后，第二次在65秒内跑完全程。



▲卡卡里克村中一直被锁着的房子当中与胖妞对话即可获得，需要从楼拉尔的盗贼据点的裂缝穿越回来才能进入。

楼拉尔部分



◀石像阵东南角，用炸弹花炸开巨大岩石后进入洞窟可以看到。



◀海拉尔的沙漠宫殿东面有一个被堵住的裂缝，需使用炸弹炸开，进入裂缝后在楼拉尔的沙漠宫殿东面获得心之碎片。



▲骷髅之森区域南侧的房子中间，变成壁画便可以取得。



▲骷髅之森区域东南角的房子上，需要借助鸡的滑翔能力才可以获得。



▲黑暗宫殿中，中间夹着骷髅头的绿色火焰处北侧。



▲在盗贼据点的“幸运五分一”中成功开启装有心之碎片的宝箱。



▲在卢比冲刺中获得150个以上的卢比。



▲在章鱼投手中获得100个以上的卢比。



▲在背德之塔完成Intermediate难度的挑战。



▲在海龟巨礁的区域9外面，需要经迷宫1F的传送点才能前往取得，具体方法可以参考上辑攻略中“海龟巨礁”部分。



最终挑战：对决葛兰普

在葛兰普处确认特别挑战的完成度时，如果玩家已经完成50项特别挑战，退出选项时葛兰普会对玩家表示祝贺，但也表示玩家不过是达成此壮举的第二人。同时葛兰普还会询问玩家是否愿意和第一人见面比试，选择“I do”及“Yes”便会进入战斗，而对手果不其然便是葛兰普。

葛兰普拥有20个红心，最好的装备，强化过的装备道具，同时还会使用大回旋斩！玩家不以最强装备应战的话简直是自寻死路！每次与葛兰普战斗，其使用的装备道具都不同，这也意味着每次战斗都充满变数。葛兰普会熟练运用防御和回避来躲开玩家的攻击，在时限内要击倒葛兰普几乎是不可能的事。耗尽时间时，系统会计算哪方造成的伤害比较多来决定胜利者，所以一味进攻也不可取，闪避攻击也很重要。击败葛兰普的话，虽然只能得到寒酸的5卢比赏金，但是他会透露一个重要秘密给玩家。想知道是什么吗？那就请制霸特别挑战，然后亲自撬开葛兰普的口吧。





文 胧月 美编 咕噜



PSV

ACT | 动作・一骑当千

真・三国无双 7& 猛将传

真・三国无双 7 with 猛将传

Koei Tecmo Games	日版	2013 年 11 月 28 日
1 ~ 2 人	7140 日元	无对应周边

相关攻略：Vol.215

上辑带来了本作的基础篇攻略，这次则继续公布作为本作重要收集要素之一的所有第二秘藏武器的获得方法。除此之外，本作还有一些提高养成与收集效率的心得，这里也一并奉上。

第二秘武获得方法一览

魏

夏侯惇

系统名	朴刀
武器名	刹霸冻牙
取得关卡	荆州平定战
获得条件	战斗开始 9 分钟以内击破关平、关兴、关索
攻略法	战斗开始后向地图左边进军，中途击破向朗、门番和赵累。中途关兴出现，将其击破。之后吴军会从右边进军，先返回中央击破陆逊和吕蒙军团。关索从地图中央的悬崖跳下后，将其击破。最后等梯子架好，击破中央高台的关平获得贵重品。

典韦

系统名	手斧
武器名	百雷斧
取得关卡	定军山救援战
获得条件	破坏所有的弩炮和虎战车，并从投石开始后的 3 分钟内击破法正
攻略法	弩炮在中央区域和张苞一起出现，虎战车在地图右下角和月英一起出现。靠近敌方本阵时投石开始，直接打倒法正。如果在打倒法正时贵重品还没有出现，表明还有漏掉的弩炮或虎战车，回头将它们打掉是同样可以获得的。

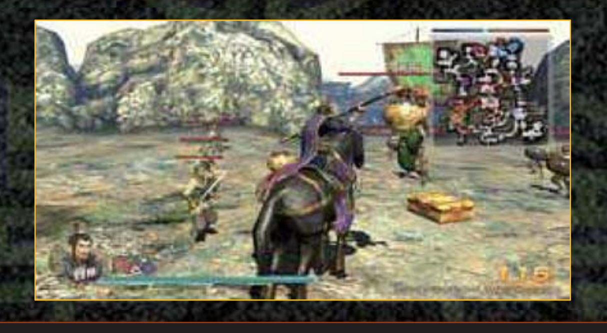


张辽

系统名	双鉞
武器名	影斩双鉞
取得关卡	吴郡攻略战
获得条件	战斗开始7分钟以内令陈宫的计策成功
攻略法	只需迅速击破敌将的同时进军即可。地图左边砦子里的韩当需要靠近最西边的门时才会出现，将其击破后获得贵重品。注意一定要移动到关键位置，否则韩当不会出现。

曹操

系统名	将剑
武器名	飓风の剑
取得关卡	荆州平定战
获得条件	战斗开始6分钟以内击破吕蒙和陆逊
攻略法	向地图左边进军击破向朗、门番、赵累。之后击破关兴，待吕蒙和陆逊赶到后返回将他们击破即可。



许褚

系统名	碎棒
武器名	晶群裂碎
取得关卡	新野防卫战
获得条件	战斗开始8分钟以内击破廖化
攻略法	时间比较充裕，一边按系统提示救援我军，一边前往击破廖化也是来得及的。如果战力实在不够，就先无视救援任务，直接奔向廖化身边。

夏侯渊

系统名	鞭箭弓
武器名	晓天一闪弓
取得关卡	梓潼の战い
获得条件	黄忠的弓箭齐射剧情发生后，5分钟以内击破黄忠和严颜
攻略法	首先击破前线的敌方武将，然后前往地图左边的敌方兵粮库，击破张苞，触发黄忠齐射的事件，之后按部就班地穿过地图左边的道路，前去击破黄忠和严颜。

徐晃

系统名	大斧
武器名	锋尘破断
取得关卡	长安防卫战
获得条件	我方武将全部存活的情况下，战斗开始4分钟以内击破成宣、张横、韩遂
攻略法	只需在战斗开始后迅速击破敌将即可，注意韩遂所在位置必须从城内侵入。

张郃

系统名	钩爪
武器名	降魔妖阎爪
取得关卡	梓潼の战い
获得条件	战斗开始6分钟以内占领前线，并击破兵粮库的伏兵
攻略法	战斗开始后击破前线的敌将，然后前往地图中央偏左的兵粮库击破张苞和马良。

曹仁

系统名	牙壁
武器名	钢牙峻鳞
取得关卡	樊城防卫战
获得条件	战斗开始11分钟以内令魏军的水计成功
攻略法	注意一旦击破引诱的目标敌将，将会无法满足取得条件。首先先不要管引诱敌军的指示，确保击破地图下方的传令兵。击破传令兵后靠近需要引诱的敌将，将他们引导进樊城。进城以后不要击破他们（非常重要！），直接前往地图左上的水门。打倒水门的关索后即可令水计成功。水计成功后会有不少事件对话，需要等这些对话全部完毕后才会出现贵重品报告，因此可以多等一会，不要着急。

曹丕

系统名	双刃剑
武器名	燕无奏
取得关卡	官渡决战
获得条件	战斗开始 10 分钟以内击破甄姬
攻略法	按照系统提示一路前进，占领敌方兵粮库后，靠近中央区域的延津北据点，甄姬就会出现。

甄姬

系统名	笛
武器名	春雷玉
取得关卡	赤壁攻防战
获得条件	防止敌方的火计，并且在战斗开始 9 分钟以内击破韩当
攻略法	需要迅速击破由南至北 3 处过来的孙策军的火计部队。南北两端的火计部队由我军同伴拖延，所以玩家只要先击破中央的黄盖，然后再击破其他火计部队和韩当即可。

贾诩

系统名	锁镰
武器名	滲刈
取得关卡	长安防卫战
获得条件	战斗开始 7 分钟以内令曹操的援军赶到
攻略法	无视开始的系统指示，先迅速击破城内的韩遂，占领武器库。击破地图右下的张卫，令妖术停止。然后击破地图左边的李堪和曹仁，确保援军的侵入口。

庞德

系统名	狼牙棒
武器名	坏幻
取得关卡	新野防卫战
获得条件	成功救援满宠后击破廖化
攻略法	迅速救出满宠后击破廖化即可，没有什么要点。

蔡文姬

系统名	箜篌
武器名	天嘉宴
取得关卡	丽人搜索战
获得条件	发现所有的 10 个丽人
攻略法	这一关条件较难达成，建议玩家拥有高等级的旋风或斩击武器再来挑战，实在不行可利用易武攻击强大的方天戟，此外还要准备一匹快马，护卫武将则选择 3 个拥有“伪传令”的。战斗开始后立刻上马，先击破逃走的3个野盗，对拥有伪传令的 3 个护卫武将下达“地点确保”指示，指定南中腹砦为目标。前往系统指示的地点，击破 3 组男女无双武将，救下被袭击的 3 个女官。继续击破系统指示的 3 组男女武将后，立即向地图中央移动。这里很容易失败，建议每击破一组就中断存档一次。地图中央出现的商人会向地图的西方和南方逃跑，从西方的开始击破，注意这里手脚一定要快，否则会被他们逃走。在野盗出现的同时，对南侧的野盗使用护卫武将的伪传令，阻止他的移动，然后击破 2 组男女武将。（李典的第二秘武即在此阶段出现。）之后迅速击破地图东边指定地点的旅团长，该旅团长非常耐打，建议用觉醒、方天戟易武攻击后的连击或者按比例扣血的属性武器击破。击破旅团长后再击破最后的 2 组男女武将，蔡文姬和乐进的第二秘武都会在该阶段出现。

王异

系统名	笔架叉
武器名	瑯乱洸叉
取得关卡	梓潼の战い
获得条件	马超出现后，4 分钟以内击破马超和马岱
攻略法	先击破前线的敌将，然后击破地图左边兵粮库的伏兵，穿过左边的道路，到达费祎的位置，马超和马岱出现，将他们击破即可。如果马超没有出现，而出现的是黄忠，那就再次返回费祎附近，马超就会出现了。击破顺序建议先马超后马岱。

郭嘉

系统名	打球棍
武器名	天眩灼璃
取得关卡	定军山救援战
获得条件	发现弩炮部队的传令出现后，3 分钟以内击破张苞
攻略法	先消灭定军山的所有蜀军，往下到达地图中央区域，张苞和弩炮出现，迅速击破张苞即可。

乐进

系统名	双钩
武器名	霜翼神风爪
取得关卡	丽人搜索战
获得条件	发现 9 个以上的丽人
攻略法	参考蔡文姬的第二秘武获得。

李典

系统名	车旋戟
武器名	崩天狼风戟
取得关卡	丽人搜索战
获得条件	发现 7 个以上的丽人
攻略法	参考蔡文姬的第二秘武获得。

于禁

系统名	三尖刀
武器名	天涯讨断
取得关卡	荆州平定战
获得条件	战斗开始 8 分钟以内架好梯子并击破赵云和张飞
攻略法	事先装备一匹快马，战斗开始后向地图中央移动，依次击破马良和关索，架好梯子。击破崖上的关平后，赵云在地图左上、张飞在地图左下出现。返回过来时的道路先击破赵云，然后骑马向东移动击破张飞。





周瑜

系统名	棍
武器名	光耀碎波棍
取得关卡	汝南侵攻战
获得条件	击破李典和乐进后发现奇袭部队
攻略法	向北进军，爬上吊桥后击破出现的李典和乐进。击破后立即向东走，到达系统提示“东の间道に注意せよ”的地点。



陆逊

系统名	飞燕剑
武器名	玻璃阵剑
取得关卡	都督对抗战
获得条件	战斗开始6分钟内击破程昱、蒋干、南华老仙
攻略法	没有要点，迅速击破杂兵和敌将即可。

孙尚香

系统名	圈
武器名	怜烂蓉圈
取得关卡	襄阳攻略战
获得条件	战斗开始 10 分钟以内击破曹仁、徐晃、于禁
攻略法	首先击破正门的武将，然后向地图右侧移动，击破曹仁。前往上方的小路，击破出现的徐晃。从小路的里端跳进城内，击破门前的蔡瑁，等城门打开后进去击破于禁。

甘宁

系统名	锁分铜
武器名	烈日昂锁
取得关卡	江陵防卫战
获得条件	兵粮到达本阵后击破张辽
攻略法	兵粮需要在击破王异并阻止火计后才能到达。战斗开始后先全灭我军本阵附近的敌将，地图的右上角孙盛出现。之后王异军团出现，将其击破。敌方北方的火计部队会不断靠近，因此击破王异的速度一定要快。南边的火计部队则只需在本阵南方的崖壁下守株待兔即可。阻止火计后发生剧情事件，最后张辽会向我方进军，将其击破。

孙坚

系统名	九环刀
武器名	紫电翔鹰刀
取得关卡	寿春攻略战
获得条件	曹操进军开始后，5 分钟内突破曹操本阵。
攻略法	首先击破正面的大众脸武将，继续进军。击破曹洪和荀彧，探索北面的砦，击破出现的乐进部队。东南方的砦门会打开，前往击破李通和曹纯。然后击破小路上的李典（贾诩可以无视），进城后击破曹丕、许褚、崔琰、郭嘉后发现贵重品。

太史慈

系统名	双鞭
武器名	冻魔双鞭
取得关卡	庐江の战い
获得条件	战斗开始后 10 分钟内击破张辽、贾诩、于禁
攻略法	一边救援我方将领，一边与周瑜汇合。在地图中央区域按顺序击破张辽、贾诩、于禁。注意这一关有不少高低差地形，把握好地形的连接处，不要做无谓的移动。

吕蒙

系统名	戟
武器名	灭龙颚
取得关卡	夷陵追击战
获得条件	战斗开始 10 分钟以内击破冯习
攻略法	按照系统指示迅速行动。开始先击破本阵周边的敌将，然后占领南方的 4 个砦子。陆续打倒地图中央附近出现的敌将后，敌方的月英会发出增援请求，稍微等一会冯习即会出现在地图中央。

黄盖

系统名	铁舟
武器名	灼龙舰
取得关卡	寿春攻略战
获得条件	突破东南砦后的 3 分钟内击破贾诩和李典。
攻略法	流程与孙坚类似，击破李通和曹纯后向敌城进军，中途的小路上击破贾诩和李典即可。

周泰

系统名	弧刀
武器名	晃
取得关卡	汝南侵攻战
获得条件	战斗开始 7 分钟内击破郭嘉和夏侯惇
攻略法	从地图右侧进军，无视路上的敌将，直接北上击破夏侯渊。然后奔向郭嘉并击破，向西北方后，依次击破曹纯和夏侯惇。

凌统

系统名	三节棍
武器名	钢波闪岚
取得关卡	襄阳攻略战
获得条件	战斗开始 6 分钟以内让襄阳城的正门开门
攻略法	击破门前的敌将，曹仁军团出现在地图右侧，将其击破。然后穿过东北的小路，跳进城内，击破城门内侧的蔡瑁即可令襄阳城开门。

孙策

系统名	旋棍
武器名	冰棘吼旋棍
取得关卡	徐州攻略战
获得条件	我方武将全部存活的情况下，在别动队破坏山门前击破陈登
攻略法	攻略从地图中央进军，击破张飞后陈登出现在中央砦内，无视其他敌将，直接将其击破即可。

孙权

系统名	刀
武器名	狼焰峰刀
取得关卡	庐江の战い
获得条件	战斗开始 9 分钟内令周瑜的计策成功
攻略法	周瑜救出后，按照提示在地图的右上角不断打倒敌将即可。这关地图稍微有点复杂，注意不要走岔。

小乔

系统名	铁扇
武器名	香焰扇
取得关卡	庐江の战い
获得条件	战斗开始 8 分钟内击破夏侯惇、华歆、徐宣
攻略法	成功救援周瑜后，从地图西侧向南方移动，击破夏侯惇、华歆和徐宣即可。也可以不救援周瑜，直接打倒目标武将，拿到贵重品后击破敌方总大将过关。

大乔

系统名	双杖
武器名	虚伶双杖
取得关卡	徐州攻略战
获得条件	战斗开始 5 分钟内且在刘备进军开始前，击破张飞和关羽
攻略法	向地图中央进军，依次击破门番和张飞。然后原路返回，沿着地图右侧的道路进军，击破砦内的关羽。注意张飞和关羽必须由玩家亲手击破，小心不要被友军抢了人头。

丁奉

系统名	断月刀
武器名	风神闪断
取得关卡	江陵防卫战
获得条件	兵粮到达本阵后击破张郃
攻略法	战斗开始后先全灭我军本阵附近的敌将，孙盛出现在地图的右上角，迅速击破出现的王异军团。击破南北两端的火计部队，阻止火计。击破地图右下的许褚，爬上吊桥，张郃在地图左上方的砦里出现，将其击破即可。

练师

系统名	弩
武器名	鹏弩
取得关卡	徐州攻略战
获得条件	陈宫进军开始后，在其到达我方本阵前将其击破
攻略法	按照系统提示一路向左上的刘备本阵进军，投石机设置完毕后，刘备进军的同时陈宫出现在地图南边，靠近将其击破。这关要注意的是一旦击破刘备和吕布便会直接过关，所以至少留一个在击破陈宫后再解决。

鲁肃

系统名	九齿耙
武器名	朱雀焦碎齿
取得关卡	都督对抗战
获得条件	战斗开始后 6 分钟内击破荀攸、荀彧、张鲁
攻略法	一本道的关卡，迅速击破杂兵和指定武将即可。

韩当

系统名	短戟
武器名	雷霆戟
取得关卡	寿春攻略战
获得条件	识破伏兵后的 3 分钟内击破乐进、董袭、韩浩
攻略法	先击破正面的大众脸武将，击破曹洪和荀彧后前往北砦，探索附近后敌方伏兵出现，将指定敌将击破即可。

朱然

系统名	火焰弓
武器名	焰波龙神弓
取得关卡	江陵防卫战
获得条件	阻止本阵的火计后击破张辽
攻略法	优先按照北、南、北、南的顺序击破 4 个火计兵长，特别是南侧的火计兵长距离我方本阵较近，建议在击破北侧的兵长后立即到南边等待。完成以上操作后打倒张辽即可。



赵云

系统名	龙枪
武器名	阎龙珀穿枪
取得关卡	江东脱出战
获得条件	战斗开始 14 分钟内击破潘璋、蒋钦、全琮
攻略法	到达地图中央附近后，目标武将会作为追讨部队在城中出现。

关羽

系统名	偃月刀
武器名	天龙偃月刀
取得关卡	吕布讨伐战
获得条件	战斗开始 9 分钟内击破张辽和吕玲绮
攻略法	首先占领周边的砦子，保卫好投石机，吕布会开门出战，无视他的存在，先击破砦内的张辽和吕玲绮。

张飞

系统名	双矛
武器名	灼尘蛇矛
取得关卡	长坂迎击战
获得条件	令徐庶的策略成功后亲手击破张辽



攻略法	从地图左侧开始占领各个砦子，路上的大众脸武将最好也一并清理掉，以提升士气。接下来尽可能地将敌将引诱到地图中部，注意不要打倒他们，等夏侯渊、张郃、许褚都来到中央后，徐庶的策略即可成功。之后打倒地图左上方的张辽。

诸葛亮

系统名	羽扇
武器名	黑暗妖扇
取得关卡	五丈原决战
获得条件	我方武将全部存活，且战斗开始 6 分钟内击破于禁
攻略法	为确保武将存活可先打倒地图中央的若干敌将，如果时间吃紧，也可以对护卫武将下达援护指令，玩家自己直奔曹仁。击破曹仁后击破于禁即可。

刘备

系统名	双剑
武器名	冻华双卿
取得关卡	吕布讨伐战
获得条件	战斗开始 10 分钟内击破袁术军的所有增援武将
攻略法	占领周边砦子、防卫投石机后，吕布进军。将吕布击破后袁术军出现在地图右下方，从右边开始按照张勋、雷薄、袁术、纪灵的顺序击破即可。

马超

系统名	枪
武器名	白光闪骏枪
取得关卡	五丈原决战
获得条件	在魏军进入我军本阵前击破张辽、乐进、李典
攻略法	从地图中央区域的右下位置迂回，击破于禁令投石机停止，然后一路打倒敌将并北上。图中张辽、乐进、李典会向我军本阵发动突击，赶紧返回将他们击破。

黄忠

系统名	弓
武器名	紫龙溃穿弓
取得关卡	五丈原决战
获得条件	魏军增援到来后的 3 分钟内击破夏侯渊
攻略法	首先击破地图右边的曹仁和于禁，阻止投石。从崖上跳下后直接向地图左边跑，登上梯子击破田豫后开门，继续向地图左上角进军，击破徐晃。这时夏侯渊会出现在地图左上角，迅速将其击破。

魏延

系统名	长柄双刀
武器名	双霸鬼冲闪
取得关卡	江东脱出战
获得条件	战斗开始后的 8 分钟内击破丁奉
攻略法	开始后先一边打倒敌将一边进军，中途的门需要击破 200 人后才会打开，开门后直接前往击破丁奉。

关平

系统名	大剑
武器名	绯翼必灭刀
取得关卡	长坂迎击战
获得条件	令徐庶的策略成功后亲手击破曹仁
攻略法	从地图左侧开始占领各个砦子，路上的大众脸武将最好也一并清理掉，以提升士气。接下来尽可能地将敌将引诱到地图中部，注意不要打倒他们，等夏侯渊、张郃、许褚都来到中央后，徐庶的策略即可成功。曹仁位于敌本阵前。



庞统

系统名	翳扇
武器名	夸凰炎练扇
取得关卡	江东脱出战
获得条件	战斗开始 10 分钟内击破韩当
攻略法	与魏延的第二秘武类似，只不过击破丁奉后需要再击破韩当，回收地图上贵重品的同时顺带击破陈武，之后返回刘备身边。

月英

系统名	战戈
武器名	圣眩冲
取得关卡	永安防卫战
获得条件	阻止吴军武将侵入蜀军本阵，并且在战斗开始 9 分钟内击破丁奉、朱桓
攻略法	本战其实可以无视敌方的火计部队，只要保证本阵不被入侵即可。战斗开始后先击破陆凯以及火计部队，然后无视朱桓的指示，先击破丁封。击破再次出现的火计部队后，全琮军团从地图北边出现，立即将其击破。击破南侧出现的周舫，然后返回击破朱桓。中途的敌将一概无视，最后击倒丁奉。

姜维

系统名	两刃枪
武器名	猛火迅升闪
取得关卡	永安防卫战
获得条件	战斗开始 6 分钟内阻止火计
攻略法	火计部队同时出现在两侧的崖上，玩家可任选一侧待机，击破这一侧的火计部队后立即前往另一侧，如此反复，一共击破 4 组后即会出现贵重品。

关索

系统名	两节棍
武器名	封波
取得关卡	爱马搜索战
获得条件	战斗开始 8 分钟内击破祝融
攻略法	先击破出现的军团长，然后在左侧砦里发现熊猫，击破大小乔。往地图中央走发现老虎，击破孙权、孙策、周泰。之后往东继续走，发现大象后击破祝融。

刘禅

系统名	细剑
武器名	穷戏命缔剑
取得关卡	永安防卫战
获得条件	战斗开始 5 分钟内击破丁奉和练师
攻略法	战斗开始后无视中途的敌将，直接击破地图右下的丁奉。开门后击破练师出现贵重品。

鲍三娘

系统名	旋刃盘
武器名	空断艳盘
取得关卡	爱马搜索战
获得条件	战斗开始 8 分钟内击破孟获
攻略法	和关索的流程相同，只不过发现大象后改为击破孟获即可。

星彩

系统名	盾牌剑
武器名	霹盾雳剑
取得关卡	定军山防卫战
获得条件	战斗开始 7 分钟内击破王异、张郃、郭淮
攻略法	先打倒我军本阵附近的敌将，然后从地图最左边的道路进军，击破王异和张郃，救出刘备后再击破郭淮。

徐庶

系统名	击剑
武器名	瞬箭剑
取得关卡	长坂迎击战
获得条件	令徐庶的计策成功后，亲手击破贾诩
攻略法	令策略成功的方法参考张飞部分的说明，贾诩位于地图中央偏上的位置。

马岱

系统名	妖笔
武器名	瑯结霜笔
取得关卡	夷陵复仇战
获得条件	战斗开始 14 分钟以内令法正的计策成功
攻略法	先打倒洞窟内的敌将，击破丁奉后敌方的火计部队出现，利用快马南下，在敌方火计部队分兵两路前将他们集中击破。之后向地图右上移动，击破鲍三娘附近的敌将。南下击破关兴和关索周围的敌将，这里建议存个档，用觉醒乱舞可提高击破效率。潜伏完毕后向地图中央移动，接近朱然或陆逊，将其向指定地点引导，引导成功后贵重品出现。

关兴

系统名	双翼刀
武器名	牢茨飞龙刀
取得关卡	夷陵复仇战
获得条件	战斗开始 8 分钟内阻止火计
攻略法	这一关又必须准备一批快马，流程部分可参考马岱。击破 4 组火计部队后等所有的战场消息完毕，可发现贵重品。

张苞

系统名	连刃刺
武器名	凝鬼连刺
取得关卡	定军山防卫战
获得条件	战斗开始 7 分钟内击破夏侯霸和徐晃
攻略法	先击破我军本阵附近的 2 个敌将，然后从地图最左边的道路向北进军，中途的王异可以无视。打倒刘备周围的敌将将其救出后，从崖上到达地图中央，击破夏侯霸和徐晃。

关银屏

系统名	双头锤
武器名	碧岚董锤
取得关卡	爱马搜索战
获得条件	战斗开始后 10 分钟内击破陆逊和朱然
攻略法	参照关索或鲍三娘的流程，在击破孟获和祝融后前往地图的右上角发现赤兔马，击破陆逊和朱然后返回下方的砦里回收。

法正

系统名	连结布
武器名	澪虚无限布
取得关卡	取夷陵复仇战
获得条件	战斗开始 15 分钟内令法正的计策成功
攻略法	装备快马，令计策成功的流程可参考马岱部分。

晋

司马懿

系统名	拂尘
武器名	冥漠阎须
取得关卡	洛阳动乱
获得条件	战斗开始后 8 分钟内收服夏侯霸，并一同进军
攻略法	打倒 3 个传令兵，移动到夏侯霸所在的据点前即可。

司马师

系统名	迅雷剑
武器名	雹薙剑
取得关卡	美味追求战
获得条件	击破 10 个以上的收集者，获得所有食材
攻略法	只需打倒食材所在据点内的所有敌将即可。

司马昭

系统名	烈击刀
武器名	烈精封尘刀
取得关卡	上庸の战い
获得条件	抵挡火计部队、冲车和云梯的袭击，守卫上庸城
攻略法	火计部队分为两拨，第一拨是朱绩、句扶、蒋钦、马忠，第二拨是全琮、虞翻、徐盛、潘璋、留平、留略。冲车和云梯在被全部破坏后会出现击破提示，虽然数量很多，不过我军的 NPC 将领会协助防御，过程并不算紧张。

邓艾

系统名	螺旋枪
武器名	袭螺天雷枪
取得关卡	成都脱出战
获得条件	战斗开始 10 分钟内击破所有伏兵
攻略法	在逃跑阶段的终盘，地图右下出现伏兵，击破李辅和荀勗。

王元姬

系统名	镖
武器名	天泣雷汞
取得关卡	诸葛诞秘计战
获得条件	击破文鸯后的 3 分钟内与东北砦的诸葛诞汇合
攻略法	文鸯在地图左上角，将其击破后向地图右上角移动。中途的传令兵也顺便消灭掉。

钟会

系统名	飞翔剑
武器名	飞灯剑
取得关卡	上庸防卫战
获得条件	战斗开始 5 分钟内救出上庸城内的我方所有武将
攻略法	战斗开始后立即向地图中央的上庸城移动，击破马岱、马超、赵云和诸葛亮即可救出我方所有武将。前往上庸城中途的武将可以无视之。

诸葛诞

系统名	短铁鞭
武器名	光芒穿峰冲
取得关卡	合肥新城防卫战
获得条件	战斗开始 7 分钟内击破吕蒙和陆逊
攻略法	从城的东侧侵入，救出地图北边的满宠。迅速向吕蒙移动，击破吕蒙后再击破附近的丁奉，最后南下击破陆逊。

夏侯霸

系统名	破城枪
武器名	冻土贯碎枪
取得关卡	上庸防卫战
获得条件	战斗开始后 6 分钟内救出上庸城内我方的所有武将
攻略法	与钟会相同。

郭淮

系统名	连弩炮
武器名	雷火瞬炮
取得关卡	合肥新城防卫战
获得条件	战斗开始后 7 分钟内击破丁奉和朱然
攻略法	救出满宠后向丁奉移动，击破丁奉和吕蒙，之后从南边绕一圈击破朱然。

贾充

系统名	舞投刃
武器名	地雷旋刃
取得关卡	巴蜀平定战
获得条件	战斗开始后 15 分钟内令钟会军的 3 名武将全部归顺
攻略法	首先救出各地的我方武将，等救出最后的裴秀后原地待机，这时会出现 3 个刺客，将刺客全部击破后再前往指定的 3 名敌将，将他们击破后即可归顺。

文鸯

系统名	掷枪
武器名	浏刺葬坠枪
取得关卡	成都脱出战
获得条件	击破所有的连弩后逃出成都城
攻略法	破坏地图右上的 5 个连弩，然后逃出成都城后稍等一会就可出现。

张春华

系统名	蟷螂铁糸
武器名	绫忌影茨爪
取得关卡	洛阳动乱
获得条件	战斗开始后 10 分钟内到达玉座之间
攻略法	先按系统提示救出我方所有武将，进军的中途除守门的武将外一概无视。击破玉座前的杨琮后令其开门。

他

貂蝉

系统名	多节鞭
武器名	丽紫苑
取得关卡	长安政变
获得条件	战斗开始后 4 分钟内击破左灵、朱儁、宋果、牛辅、胡封
攻略法	沿着既定路线一路迅速击破敌将。

吕布

系统名	方天戟
武器名	爆雷方天戟
取得关卡	长安夺还战
获得条件	战斗开始后 10 分钟内击破甄姬、张郃、袁绍
攻略法	战斗开始后立即击破颜良和文丑，移动到地图右端，击破程普后走水路。在水路中击破孙尚香、韩当和黄盖，爬上城墙，击破甄姬和张郃。之后移动到城墙的西端，向袁绍跳下并将其击破。

董卓

系统名	爆弹
武器名	齐迫弹
取得关卡	天下一武术大会
获得条件	战斗开始后 6 分钟内击破孙坚和黄盖
攻略法	非常简单，依次打倒两个大众脸武将和两个无双武将后孙坚和黄盖就会出现，击破即可。

袁绍

系统名	伸细剑
武器名	纠结瑛刺
取得关卡	名族威光战
获得条件	战斗开始 10 分钟内让袁家获得第一位评价
攻略法	开始先迅速击破指定敌将，貂蝉会追赶玩家，可以放到最后解决。之后是输送队的护卫任务，可以先移动到地图中央待机，后方出现蔡文姬、前方出现野盗头，将他们分别击破。在最终阶段会出现大量弩炮和野党头，用觉醒乱舞迅速消灭之。取得第一位后，等所有的战场消息显示完毕，地图中央出现贵重品。

张角

系统名	锡杖
武器名	天魔凭杖
取得关卡	汝南救援战
获得条件	战斗开始后 10 分钟内击破李典
攻略法	依次击破申仪、袁涣、乐进后开门，来到刘备身边，击破周围的朱灵和奉朗。前往击破张郃，与程远志合流，然后李典所在房间的门会打开，将其击破。

孟获

系统名	鬼神手甲
武器名	雷狂手甲
取得关卡	猛兽爱护战
获得条件	战斗开始6分钟内击破袁绍、小乔、月英
攻略法	按顺序击破出现的敌将即可，战斗开始后能立即见到袁绍，之后小乔出现在地图左边，月英出现在地图右上。

祝融

系统名	飞刀
武器名	妖莲焦刃
取得关卡	猛兽爱护战
获得条件	在袁绍和小乔接近动物前将他们击破
攻略法	袁绍初始出现在地图右边，击破后迅速向地图中央的朵思大王移动并击破。移动到地图中央待机，等小乔在地图左边出现后，在她接近熊猫前击破。

左慈

系统名	咒符
武器名	恒灭真符
取得关卡	汝南救援战
获得条件	战斗开始后 8 分钟内击破张郃
攻略法	流程参考张角。

陈宫

系统名	兵法简
武器名	天启简
取得关卡	官渡迎击战
获得条件	我方武将全部存活的情况下，战斗开始后的 5 分钟内击破张郃

攻略法	开始先击破地图中央偏下的陈震，延津城南门打开后，击破门内的张郃便可达成条件。

吕玲绮

系统名	十字戟
武器名	飞廉双翼戟
取得关卡	小沛の战い
获得条件	战斗开始 8 分钟内击破关羽和张飞
攻略法	只需专注击破目标武将击破。战斗开始后向北进军，击破张飞。依次击破中央区域下方的门番和孙乾，前往地图右边关羽所在砦子。中途会出现曹操军的增援，无视即可。到达砦前后步兵队出现，将其击破后开门，最后击破关羽。



赚钱法

玩过《357》无印版的玩家应该都知道卖武器赚钱法，但《猛将传》中武器的卖价大幅降低，辛辛苦苦卖半天也许还不够把一名角色喂到满级，于是我们需要掌握新的生财之道。无印版中的卖熊猫大法依然存在，即在将星模式中的派兵所花 1000 金钱往益州派兵，刷一战回来即可获得熊猫，能卖 11000 左右。农场每次可获得 5000 ~ 15000 的金钱，通过给厩舍里的动物喂食也能获得武器、支援兽和素材能换钱道具。下面说一下《猛将传》特有的赚钱法。

将星模式下的连战由于设置了限定时间，所以无法再慢吞吞地转地图，不过相应的是每关报酬倍率提升，合理使用 3 个护卫武将的技能，依然能快速挣钱。挣钱的核心是“让拥有‘扶翼の力・富裕’的护卫武将击破敌人，回收出现的金钱”，这种方法在最高倍率的关卡下，不足 10 分钟便可赚取 50 万以上的金钱。具体方法是先使用战斗技能“敌军召还”，然后让“扶翼の力・富裕”的护卫武将将他们击破。在究极难度下，19 连战以后的 9.9 倍率下每战都能赚到 50 乃至 100 万，不用再为了买出满级角色而捉襟见肘了。为了保证护卫武将的杀敌效率，建议使用 COST 值较高的无双武将，所以统率力 99 级的角色也是需要准备至少一名的。



不消耗武器素材的强化法

在将星模式的武器屋强化武器需要消耗武器素材和宝玉，有时武器素材的数量会不太够，下面就介绍一种投机取巧的办法。首先进入自由模式的准备画面，选择“武将设定”→“武器关连机能”，进行武器强化，然后就此过关，再按 × 键退到开始画面。之后再进入自由或将星模式查看，会发现之前强化的武器予以保留，但武器素材并不会减少（宝玉还是会扣掉）。该秘技目前应该是一个 BUG，今后可能被修复。

不令武将下野的护卫武将强化法

操作方法与上一条相同，进入自由模式选择“武将设定”→“护卫武将设定”→“护卫武将强化”，强化完后过关，再按 × 键退到开始画面，然后进入自由或将星模式查看，会发现作为强化素材的武将依然留在队伍中。

属性“迅雷”

在挑战模式的“迅雷”下取得好成绩，就有机会获得高迅雷属性的武器作为过关奖励。迅雷的效果是令角色获得钢体效果，奔跑中即便受到攻击也不会出现硬直，而 DLC 武器的焰刃剑和刃弩的强化状态也不容易消失。该属性最实用的是骑在马上时不会被打落，配合强力马上武器能实现超高速的杀敌效率。比如为我们熟知装备螺旋枪的骑马 C 攻击，可以给武器配备斩击、雷击、凯歌、神速、诱爆、迅雷。当然，该属性也有不好的地方，就像人丧失痛觉会淡化自我保护意识一样，迅雷由于不会出现硬直，会让玩家无法立即意识到自己受到攻击，在究极难度下杀得爽了容易不知不觉被打死，因此最好将武将防御力提升到最高，再配合藤甲秘术降低被敌人瞬秒的风险。

战斗中的技能切换

本作装备的技能在战斗中是可以自由更换的，高难度下的杂兵战推荐技能为战庭の胜哄、斗志の阳炎、攻击高扬、防御高扬，在对杂兵的攻击力已然足够的情况下，可以将攻击高扬换成哄の声。当遇到特别难对付的敌将，如虎牢关吕布、地方平定战的十常侍这类敌人时，可打开菜单将技能临时切换成白刃一闪、哄の声、钢心胆、攻击高扬。





硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 钢琴

喵星人三件宝之【喵头硅胶套】

品名	シリコンカバ- ねこにゃん
出品	Cyber
对应机种	3DS LL
官方价格	1280日元

日本人可能是世界上最喜欢喵星人的民族，不说别的，光是Hello Kitty和多啦A梦这两只宇宙级的明星角色就已经有足够的说服力了，还有招财猫啊、猫岛啊什么的乱七八糟的民族文化产物，可以说日本人已经完全被喵星人征服了。Cyber新上市喵星人三件宝之[喵头硅胶套]，能给各位的3DS LL披上一层猫皮，萌度立马上升。另外，本品和下面两款周边合一起能组成喵星人套装。






喵星人三件宝之【喵爪触控笔】

品名	あしのうらタッチペン ねこにゃん
出品	Cyber
对应机种	3DS LL
官方价格	480日元

同上品，喵星人三件宝之“喵爪触控笔”，功能方面和一般触控笔完全一样，但笔的尾部居然是只喵爪！简直犯规。








喵星人三件宝之【喵爪摇杆垫】

品名	スライドパッドカバ- ねこにゃん
出品	Cyber
对应机种	3DS LL/3DS
官方价格	780日元



继续同上品，喵星人三件宝之“喵爪摇杆垫”，功能方面和普通的摇杆垫没什么不同，但表面居然是喵爪软软的肉垫！喜欢猫的玩家不妨把三件都买了凑齐一套吧。

足球队球衣主题装饰外壳

品名	フットボールカバー
出品	Cyber
对应机种	3DS LL
官方价格	1781日元

2014年巴西世界杯即将到来，这次世界杯在足球国度举办，意义特别。这款由Cyber出品的球衣主题装饰外壳，可以把手上的3DS LL也武装起来，战斗力必定大增，作为球迷怎能错过。不过这系列装饰外壳暂时只有俱乐部的版本，各种国家队的版本可能要等到正式开打了才会出。



《怪物猎人4》主题移动电源

品名	モンスターハンター4 リチュームバッテリーチャージャー
出品	Exa Prize
对应机种	全机种
官方价格	5754日元

Exa Prize这匹黑马继上一辑的可充式电池充电转换器之后又再推出一款新产品，这次是容量达到4400mAh的内置锂电的移动电源，中等容量，如果是给3DS LL或者是PSV充电，可提供8小时左右的续航时间，给手机用，只要不是连续玩游戏或者看视频什么的，用上一整天是完全没问题的。另外，本品的侧边还有能显示剩余电量的液晶屏，相当贴心。







《智龙迷城Z》主题3DS LL收纳包

品名	パズドラZ キャラクターポーチ 主人公×ドグマVer.
出品	SEGA
对应机种	3DS LL
官方价格	1680日元

手游平台移植3DS平台的消方块类游戏《智龙迷城Z》已经正式上市，凭借极具特色的战斗养成系统和出彩的美术设定，首周销量就达到50万份，还有数款周边护航，真是好久都没见过如此强势的第三方游戏了。再来看看这次介绍的这款收纳包，蓝白色调，前后都有图案，拉链上也有初始怪的可爱笑脸，同时拉链还采用了侧面半开式（浅蓝色部位），收纳包本身比较大，采用这种拉链开口可以一定程度上防止包里的杂物在拉开的时候散落出来。



栏目主持：乌冬

掌机市场扫描



尽管在之前的主机型号更替时也曾出现过有玩家喜欢原老版本型号，但更多的是出于价格因素，像目前这样PSV–2000发售后追捧PSV–1000的情况实在是第一次出现，屏幕视觉上的明显差异让玩家们宁可选择手感稍逊的1000型以满足对画质的要求。价格方面，可能是受到了亲哥的影响，PSV–2000的价格已经接近了1100元，而1000型因为货源势必越来越少，彩机的价格已近开始超过2000元的售价，白色主机更是因为停产最早而炒到了将近1500元，可说是毫不讲理，而且因为液晶屏的情况基本上不会改变，除非未来SCE能够推出兼顾两者的3000型，否则在那之前，1000型恐怕都不会完全退出历史舞台的。这里也提醒有意购买1000型的玩家，虽然不存在翻新机问题，但是不排除有些回收的1000型主机混作新机售卖，购买时除了基本的机盒对号，还要看下电源接口等缝隙处是否有灰尘或者磨损，按键部分是否光亮。最后要注意的就是想要1000型最好还是提早下手，最晚明年的春节应该会销完剩下的积压，在之后的主机就十分不靠谱了。

任系主机方面，2DS因为价格在国内玩全没有表现出该有优势，所以在市场上基本体现不出存在感，而日版的3DS LL还是当仁不让的主角，数量和质量均有保证的软件阵容让玩家在选择时可以更多的把注意力放在游戏本身上面，作为一台纯粹的游戏机而言，无论在滚滚洪流的时代面前如何耽于“游戏性”，至少在好玩的问题上还是对得起玩家的。而在破解的“惊喜”过去之后，真正让人惊喜的还是玩家们对于正版游戏的接受程度确实高了很多，相信越来越多的厂商已经或者正在看到这种积极的变化，坚持下去，让更多的改变发生。





最近看了一份2013北美市场的移动游戏（包括掌机游戏和手游）软硬件销售报告，里面的数据显示：苹果系各种MP4、手机和平板占了市场45%的份额，安卓系的占35%，Amazon的Kindle Fire有13%（这不是个阅读器来的么！），3DS/NDS占12%，PSV大概是1%，还有其他品种的在10%左右；软件方面，苹果系的占了接近50%，安卓系30%，剩下的20%为掌机所有。可以看到，在手游大行其道的这个时代，掌机游戏已经远远没有以往风光，北美市场几乎是一边倒，日本市场没见到类似的报告，但由于游戏文化和习惯的关系，日本市场的掌机游戏大概还能在比较长的一段时间内和手游抗衡。

圣诞就在眼前，供货商们都鼓足了劲把库存都往市场里扔，所以PSV硬件方面，价格全线下调：Wi-Fi版PSV继续是跳楼价抛售，近期只需940元就能入手，3G版无人问津不少店铺已经下架，不过要买也不是没有，可能要接近1100元的价钱才能拿得到；PSV-2000相对降得比较多，港版报1200元，日版报1150元；日版PSV电视盒，单品报660元，带手柄+8G记忆卡的版本报960元；记忆卡这段时间创下历史新低，4G报60元，8G报110元，16G报190元，32G报350元，64G报580元，经过1年时间，PSV记忆卡可以说是基本降到大众认可的范围了。PSV-2000上市接近两个月，对应的周边种类还是比较少，市场上目前还是以贴膜为主，壳有5～6种，但质量都比较一般，所以近期要去商家买机的朋友，能单买尽量单买，多配张贴膜就OK。



目前惟一的3DS烧录卡基本是得到了商家们的一致认可，价钱又再以4.5系统为界限分上下两个价位，4.5版本以上不能用烧录卡的日版3DS LL报1140元，而4.5以下可以用烧录卡的则报1250元，价钱相差100元，烧录卡本身卖300元左右，也就是说，只需付出一个游戏的价钱就能当烧录党，荷包相对比较羞涩的朋友不妨可考虑下。最近美版和港版的价格不是一般高，原因未知，可能和进货渠道有关系。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	2DS	PSP-3000	MSD(8G)	MSD(16G)	MSD(32G)
广州	打机王	1300	—	1250	—	750	40	60	100
北京	绿洲电玩	—	—	1450	1100	750	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	1280	990	690	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	800	800	1350	—	650	60	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1050	1380	950	700	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1150	1400	—	750	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV Wi-Fi版	PSV 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	940	1080	1150	60	110	190	350	580
北京	绿洲电玩	1200	1150	1150	100	140	240	420	580
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1380	1280	90	160	260	390	590
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	—	1240	80	130	220	380	590
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1250	1280	85	145	235	355	550
广西南宁	光派电玩	1100	1400	1300	100	180	280	450	650





怪物猎人4



◆ACT◆Capcom◆日版◆2013年9月14日

JUMP・极小铠龙大热战

更新时间：2013.10.18

任务类型	狩猎
任务等级	★5
地点	地底火山
主任务条件	狩猎1只铠龙
副任务条件	破坏铠龙的胸部
参加条件	HR4以上
契约金额	1200z
主任务报酬金额	11400z
副任务报酬金额	1800z
时间限制	50分钟

任务解说

这个任务的铠龙为迷你体积，不过别看它小，其实攻击力和体力都比一般的上位铠龙要高，千万不能大意。由于体积变小后攻击范围也同样缩短，用长枪和铳枪等攻击距离长的武器能在它攻击范围外比较安全地进行攻击，但激光攻击不受体型变小的影响，远距离时还是得提防。



マガジン・钢龙飞翔！

更新时间：2013.10.23

任务类型	讨伐
任务等级	★7
地点	塔顶
主任务条件	讨伐1只钢龙
副任务条件	切断钢龙的尾巴
参加条件	HR4以上
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21600z
副任务报酬金额	2700z
时间限制	50分钟

任务解说

这个任务的钢龙和上位的一样，不过场地是塔顶，一旦进入就要战斗到底，如有需要可以准备好“モドリ玉”，在遇到紧急时刻时返回营地。另外这个任务出宝玉的几率比一般任务要高，想刷宝玉的话可以多多挑战。



总べてを屠り、食らう者

更新时间：2013.11.1

任务类型	狩猎
任务等级	★7

地点	冰海
主任务条件	狩猎1只怒食恐暴龙
副任务条件	破坏怒食恐暴龙的头部
参加条件	HR7以上
契约金额	2200z
主任务报酬金额	21600z
副任务报酬金额	2100z
时间限制	50分钟

任务解说

官方正式的怒食恐暴龙任务，怒食恐暴龙相比恐暴龙更喜欢使用拘束攻击，除了会在连续噬咬后接飞扑的拘束外，前进噬咬也变成了拘束攻击，中了的话会被怒食恐暴龙咬在嘴里。而且和一般的拘束攻击不同，猎人被拘束后恐暴龙也是照常行动的，并且拘束完被扔出去后猎人必定会晕眩，很容易被接下来的攻击打到，所以狩猎时一定得准备好足够的“こやし玉”。另外怒食恐暴龙的弱点也和恐暴龙相反，没怒时是腹部，怒了后改为头部。



OP・イャンクックを追え!

更新时间：2013.11.4

任务类型	捕获
任务等级	★3
地点	斗技场
主任务条件	捕获1只大怪鸟
副任务条件	无
参加条件	无
契约金额	500z
主任务报酬金额	4200z
副任务报酬金额	无
时间限制	50分钟

任务解说

大怪鸟的捕获任务，因为是下位，而且出现的大怪鸟为迷你型，各招式判定变小，可以说相当好打，只需注意别出手太重把它杀了，大怪鸟在濒死时耳朵会垂下，这时就可以设置陷阱进行捕获了。





3DS

重装机兵4 月光歌姬



◆RPG◆角川Games◆日版◆2013年11月7日

11月28日配信DLC

オルガ・モード

售价	300日元
场所	金轮际リゾ-ト（固定遇敌）
战斗	白刃战
属性	气体●/电气×/火炎×、冷气×、电气×、激光×



オルガ・モード「おほほほほほほ。

等级	Lv83
金钱	2000G
经验	30000
掉落	オルガのメガネ、オルガのダイナモ、蒸着ア-マ-

《重装机兵3》中冷血党组织的NO.1，这位眼镜御姐位于金轮际家具店的记录电脑前，跟她对话还能正儿八经地存档，听声优千叶泉配的“砰、砰、砰”（汗）。对话选择“あんた、だれ→あなたを倒しに来た”便可开战。BOSS每回合2动，战斗初期其手枪单发攻击威力很低，但是全体诱惑较为麻烦，一旦强化过的摔跤手变成敌人很可能造成毁灭性打击。建议战前去



オ－ルドソング的人类用品店，给每个人都买一个降低诱惑率的饰品“サングラス”，其他防具尽量选电气和气体抗性。BOSS的HP被削减一定量后会变身成为章鱼形态，此时抗性和招式都会发生变化，电气和气体攻击都有可能造成我方麻痹，激光和导弹攻击则不足为惧。继续受创后她还会进入全身钢化的状态，防御力和属性抗性大幅强化，物理攻击的伤害和会心率也明显提高，且会自我回血。这一阶段最为危险，建议在烟幕的辅助效果下以防守为主，待BOSS解除钢体后再转守为攻。

オ－ロック

售价	300日元
场所	イバラヶ原西（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气△、气体●
等级	Lv55
金钱	2000G
经验	18000
掉落	黑钢の锁、オ－ロックホ－ン、猛牛骂流管

《重装机兵3》中冷血党组织的NO.2，有“漆黑的奥洛克”之称的牛型改造人，不过此番在4代里并没有驾驶战车。BOSS每回合行动两次，除了机枪全体扫射外，其他招式都是简单粗暴的蛮力型，冲撞突进、高空下压皆为攻击全体，牛角单体攻击有一定几率把角色打跑，故切勿轻易下车作战。相比对阵NO.1，此战的整体难度并不高，我方在用战车进行火力压制的同时可以伺机投掷烟幕，有效降低伤害。



ムガデス

售价	300日元
场所	スト－ンバレ－北（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎×、气体●
等级	Lv38
金钱	2700G
经验	4500
掉落	カ－ボンナノ触角、ムガデスト－チ、マグナムガデス

在《重装机兵3》的主人公失踪后、一跃成为冷血党组织NO.3的蜈蚣型改造人。初期BOSS是驾驶机车状态、每回合2动。主炮为火炎单体攻击，带有持续燃烧效果；头顶的电气攻击有较高的部件破坏率，这也是前期战斗的惟一威胁；至于导弹攻击可以靠迎击型S–E化解。把BOSS的战车打爆后其防御力大降，但只会失去导弹，火炎和电气攻击仍在，并追加旋转翻滚的火炎全体攻击、腹部手枪乱射和尾部毒气攻击等更加丰富的招式。只要战前备好防火涂层，大部分招式的伤害都不高，但还是尽快用猛攻把它干掉吧（这货废话非常多）。



12月5日配信DLC

改造コ－ラ

售价	300日元
场所	溺れたタンカ－（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	冷气●、电气△、音波○、气体●
等级	Lv59
金钱	9000G

经验	29900
掉落	コ－ラのネコミミ、だつちゃパンツ、タイガ－クロ－

《重装机兵3》女主角珂拉的克隆体并进行人体改造后的模样。出没地点是雨林中央的沉船内，建议先把这里的剧情完成，打开舱门后驾车前来开战。改造珂拉的行动速度极快，每回合3～4动，且会自我强化提升攻击力，各招式都是纯物理攻击，尤其旋转后的踢腿有很高的会心率，全体魅惑攻击对战车内的角色就没有效果了。注意虽然BOSS是地面型敌人，但其回避率非常出众，最好优先打上水泥弹确保命中。



デスフィンクス

售价	300日元
场所	ダイニ砂漠中央（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎○、电气○、气体×、激光×
等级	Lv85
金钱	32000G
经验	55000
掉落	デスフィンクス炮、ファラオダイン、ファラオセプタ－

山本贵嗣和纪世俊联手设计的原创通缉怪物，有“死神”别称，形似埃及的狮身人面像。BOSS的实力不俗，在每回合3动的基础上还会进行自我修复。战前务必给所有战车换上镜面涂层，这样可以反弹两种激光招式。BOSS的电气攻击部件破坏率很高，而冲撞突进和两翼发射的导弹都威力不弱，考验玩家方面的迎击火力网能力。当它受到一定伤害后会飞到半空中，但攻击套路基本没有变化，此阶段需有水泥弹或对空能力提升命中以保证伤害输出。注意此BOSS在飞空后有可能逃跑，后半段的战斗要全力强攻。



ダイコンデロガ

售价	300日元
场所	アダムスキ－牧场（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	（地下）全属性×/（地上）火炎○、冷气△、气体×
等级	Lv56
金钱	298G
经验	29800
掉落	ダイコンデロガの叶、ダイコン棒、超ダイコン棒

《重装机兵3》中登场过的通缉怪物，经过基因改造形成的巨大萝卜，为了寻求养分而袭击人类。BOSS分为两种形态，在地下的形态防御力较高且对所有属性皆有抗性，但每回合只会攻击1次，招式包括单体啃咬攻击以及向全体喷吐的麻痹气体。玩家方面并不需要钻头类武器，一般攻击都能对其造成伤害。当BOSS从地底跳出后抗性发生变化，防御力也会有所下降，但每回合攻击次数激增到4次，除了会心率较高的啃咬攻击外，双拳的三连击也能造成可观伤害，对单体喷吐的萝卜泥会令角色混乱，纵使待在车内也无法避免。BOSS真正的麻烦之处在于超高的血量，并且会吸取土壤中的养分回满HP，普通难度回血量就超过20万，高难度下更是让人欲哭无泪。建议BOSS在地下时尝试以提高会心率的技能辅助无限弹药的兵器进行攻击，等它跳出地面后再火力全开进行猛攻，否则很可能耗到弹尽粮绝这根大萝卜还活蹦乱跳的。





游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

《战国无双》动画化！

苍穹 提供

《战国无双》将在2014年迎来系列十周年纪念，除了预定于明年推出正统续作外，在12月6日召开的“战国无双10周年发布会”上，官方还公布了系列动画化的消息。

名为《战国无双SP 真田之章》的OVA动画将于明年3月播出，人物全部采用4代里的最新造型，声优也是游戏版的原班人马。动画版剧情围绕上田城决战展开，目前公开的情报并不多。上田城之战是真田家与德川家之间的较量，也是战国时代以少敌多的经典战役，真田信之、真田幸村两兄弟无疑是动画版的主角，而从已公布的人设图中还可以看到游戏版中尚未公开的德川家康的新形象。除了在电视台播放外，3月20日发售的《战国无双4》“珍宝盒”中也将同捆动画版的蓝光光碟。



库玛 提供

“Pokemon Store 东京站店”开张——皮卡丘站长静候您的大驾光临！

2013年12月9日，《口袋妖怪》的官方店——位于东京站八重洲口的地下购物中心“东京站一番街 东京角色街”的“Pokemon Store 东京站店”开张了！这也是《口袋妖怪》的官方店首次在车站区域内开店，因此开业当天吸引了大量当地媒体前去采访，他们也记录下了开业第一天顾客蜂拥而至的盛况。



▲相比起口袋妖怪中心，“Pokemon Store”的规模虽然较小，但周边的种类还是十分丰富的。

▲一进入店内就会受到皮卡丘店长的热情欢迎。

与在日本全国主要城市都开设了店铺的口袋妖怪中心不同，“Pokemon Store”的定位更倾向于让顾客在路过时能随意进入店中浏览和购买商品。本店也是“Pokemon Store”的1号店铺。和口袋妖怪中心一样，本店也有许多口袋妖怪的周边出售，并且店中主要以出售特色点心为主，更有店铺吉祥物——佩戴着站长帽子和警笛的皮卡丘的周边出售。



▲店中出售的曲奇点心，曲奇的图案更是有55种之多。



▲店铺限定的皮卡丘布偶，拜访此店的顾客们大多都购买了它，可见其超高的人气！

从东京站八重洲地下中央检票口出来后左转，走到路的尽头再右转就可以看见本店了。在周末和节假日时如果店内顾客较多，可能会对入场人数进行限制，因此有机会去东京游玩的话最好挑一个人较少的时间段拜访，这样就可以慢慢挑选自己心仪的周边了！



▲『Pokemon Store』专用的两种购物袋。



◀周边中的大热商品——以车站为主题的皮卡丘文件夹。

《弹丸论破》FAN聚会2013

白菜
提供

11月30日，在日本千叶幕张信息中心，游戏厂商Spike Chunsoft举办了旗下人气作品《弹丸论破》的主题活动“《弹丸论破》FAN聚会2013”。“《弹丸论破》系列”以游戏为首，在动画、漫画和小说等多个领域都有着长足的发展，而这次聚会活动也是系列初次举办的大规模FANS活动。活动会场设置了展示贵重设定资料和插画的展示区、可以吃到合作neta食品的饮食区、出售会场限定周边或先行周边的贩卖区、以及提供Coser摄影的纪念摄影区。而主舞台还上演了《弹丸论破》开发者和来宾进行的脱口秀以及舞台表演，让FANS沉浸在愉快的气氛之中。下面来看一下这次活动的一些纪念照片吧。

▲黑白熊与粉白美老师也在会场出现。它们在摄影时间里被FANS围了个水泄不通。



▲张贴在山手线各个车站和JR池袋车站的动画版广告海报。



▲同样张贴在JR池袋车站的《弹丸论破》与电影《泰迪熊》的合作海报。熊出没注意！



▲摄影区的学级裁判房间布景。

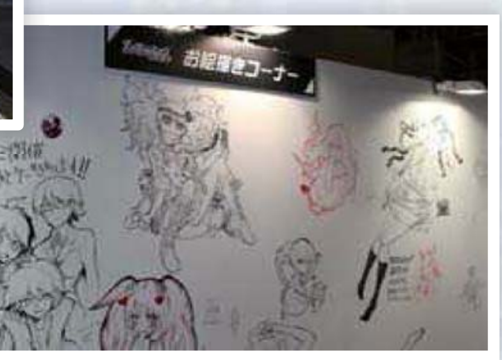


▲之前“游戏万花筒”栏目中也介绍过的卡牌桌游《超高校级的人狼》的试玩区域。很多爱好者都在这里一起游戏。





◄▲新商品展示区域中，陈列了不少今后预定发售的商品。另外还有一款高素质的1/8上色的雾切响子手办预定发售，只可惜该商品不允许摄影。



►绘画区域。不少擅长绘画的工作人员或FANS都在这里留下了自己的墨宝（笑）。

▲主舞台上开展的各种活动。

胧月 提供

Falcom jdk乐队 2013超级LIVE再创盛况



12月21日，演奏日本Falcom游戏音乐的“Falcom jdk乐队2013超级LIVE”在东京的日本桥三井HALL举办。Falcom jdk乐队以音乐厚重而备受好评，以队长兼鼓手的冈岛俊治为中心，另外还有两名吉他手、一名贝斯手、一名键盘手和一名小提琴手组成。这次还邀请了知名吉他演奏家宫崎大介助阵，更加镇得住场子。

演出的开幕曲是《英雄传说 闪之轨迹》的片头曲《向着明天的心跳》，登场的歌手小寺可南子瞬间炒热了现场。紧接着的第二首歌却转而是伊卡鲁斯渡边带来的重摇滚《GO FIGHT》，现场原先的热闹气氛进化为高昂乃至狂热，之后的几首《我们的传奇》、《Maybe it was fated》让现场观众喊到声嘶力竭，声浪之高几乎又反过来压倒了歌手。乐队的曲风极为多变，既有凸显乐器自身音色的抒情曲，也有澎湃激荡的前卫摇滚战斗曲，渡边和小寺的歌曲互相轮替，让各种音乐交汇融合。



▲在曲目交替期间的幕间告知，公布了《Falcom学园》动画化和2013年1月新年演出的蓝光化消息。

由于这是《闪之轨迹》发售后不久的演出，因此“《轨迹》系列”的乐曲占了相当大比重。此外小寺可南子虽然还没有迎来《闪轨》的结局（准确来说是还没有开始打），还是带来了游戏的结束曲《I miss You》。这场演出可谓演出者与拥趸之间加深感情的一场交流，末了小寺还说出“下次一定还可以见面”，或许是Falcom近期还要举办类似活动？让我们拭目以待。



▲不少乐队都拥有两名其他手的配置，某知名软萌动画也如此。



▲小寺可南子与Falcom知名吉祥物齐登台，临近圣诞的这次演出当然也要烘托一下节日气氛。



◀演出结束时全体演出者向热情的观众谢幕。



2013年已经进入尾声。秋季10月新番连载至今，不少单季作品已经落下帷幕。本辑栏目就为大家介绍在日本著名弹幕视频网站“NICONICO”上，由NICO住民投票所排出的10月新番人气排行榜。同以往一样，白菜会就该排名进行一些简单的主观分析，并为大家介绍一下之前栏目中未曾提及的上位作品。各位读者可以借此调整自身的追番、补番计划。

正统新番综合排行榜

以下参与排位统计的作品均为深夜15～30分的正统新番动画。排名的计分方式与7月番比较有较大变动，去除了单项指标而改动为整体评价，具体评分分值分别为“-1”（不好看）、“0”（观望）、“+1”（还不错）和“+2”（有趣）四种。因此该排名除了重视作品本身素质外，关注度（≈观看人数≈参与票数）对分值也有着举足轻重的影响。

综合平均评价（得分+投票数）

※排名截至12月18日

排名	名称
1位	苍蓝钢铁的琶音
2位	悠哉日常大王
3位	萌萌侵略者
4位	斩服少女
5位	飙速宅男
6位	境界的彼方
7位	东京暗鸦
8位	我的脑内恋碍选项
9位	Strike The Blood
10位	来自风平浪静的明天
11位	青春纪行
12位	机巧少女不会受伤
13位	Little Busters！ ～Refrain～
14位	少女骑士物语
15位	黑子的篮球 第2季
16位	白色相簿2
17位	当不成勇者的我，只好认真找工作了。
18位	夜樱四重奏 花之歌
19位	银狐
20位	武士弗拉明戈
21位	京骚戏画
22位	革命机 第2季
23位	第一神拳 Rising
24位	零度战姬 振动
25位	伽利略少女
26位	无限斯特拉托斯2
27位	苍翼默示录 记忆变动
28位	核爆末世录
29位	眼镜部！
30位	想成为世界最强



看完榜单，白菜一口老血喷在屏幕上。《境界的彼方》第6位，《夜樱四重奏 花之歌》第18位，《银狐》第19位，《核爆末世录》第28位……白菜事前关注并推荐的五部作品中，竟然有4部不在前5，好在《悠哉日常大王》杀进第2位，还算是保住了一点面子（汗）。另外阿鲁特别推荐的《苍蓝钢铁的琶音》拿下排名第1位，可喜可贺。

首先对之前推荐过的作品进行一下简单分析。首先白菜个人非常在意《核爆末世录》的超低评价。从打分情况来看，没有任何人给出“+2”的分值，负面评价也是远超其他评价。留言的内容大都是“原作非常棒，但动画就……”“原本非常期待，但动画超烂。”就白菜个人感观而言，对于制作方面的评价依然没有变化，画面和音乐都是非常棒的。由此可见动画也

许与原作漫画在气氛渲染或是节奏、分镜等方面有着较大的差距，而这种差距产生的落差就是负面评价的来源。

《银狐》作为温馨日常番，并不以制作取胜，于是观众群也就单纯划分为“喜欢这种气氛”和“不喜欢这种气氛”的两种类别，在排位和知名度方面都是不上不下的位置。《夜樱四重奏 花之歌》就得分分布状况来说跟前者差不多，不过此番知名度极高拉了不少票数，但大量露小裤裤的镜头也引起了不少观众的反感（要是纯卖肉片倒也不会这样了）。

《境界的彼方》虽然在之前的推荐中被白菜评价为“重心依然放在卖萌要素上”的标准京阿尼片，不过从10话开始剧情忽然急转直下，让观众们也看到了其剧情设置的精彩之处。这个转变为其拉到了大量的正分票数。《悠哉日常大王》虽然在留言中有不少观众表示“此片故事性为0”，不过显然大家在此片中追求的都不是故事性，因此即便剧情被批得一塌糊涂，照样也有居高不下、远超其他分值的“+2”出现在屏幕上。《苍蓝钢铁的琶音》是纯3D制作的动画（包括人物），动画剧情与原作漫画相比有极大的改编（甚至到了被称为“原作破坏机”的程度），不过改编之后依然有不少观众买账。有趣的是，此番跟《境界的彼方》相同，都是在第10话开始放催泪弹，获得了观众压倒性的支持。当然，白菜也无法否认此番拿下排名榜第一，多多少少也与网页游戏《舰队收藏》的火爆有着一定关系。

上位作品Pick Up!

《萌萌侵略者》（预定12话）

原名《アウトブレイク・カンパニ－》，改编自2011年开始连载的同名轻小说。主人公加纳慎一是一个地地道道的动漫宅，高中辍学的他某日找到一份与宅知识紧密相关的工作，不料却被带到了幻想风格的异世界！在这个与日本紧密相连的异世界中，王室对日本动漫展现出浓厚的兴趣，于是慎一依靠丰富的宅文化知识，被日本高官选为为异世界推广动漫文化的总负责人。不过在这个充满中世纪风格的封建社会中，只有贵族与皇族才有资格读书习字，慎一向大众平民推广宅文化的工作，无疑是在颠覆整个社会的制度。他能够克服这一障碍，成功传播宅文化吗？本片捏他了各种热门动漫作品梗（以《进击的巨人》为甚），也有治愈半精灵妹抖和傲娇幼女皇帝可供欣赏。动作场面虽然不多，但制作精细，镜头运用也可圈可点。重要的是，本作由于为宅文化正名，因此在NICONICO网站上有着不错的口碑。

《斩服少女》（预定24话）

原名《キルラキル》，由制作了名声大噪的热血机器人动画《天元突破》的今石洋之所监督的原创作品，音乐则由负责《进击的巨人》音乐的泽野弘之一手打造。主人公缠流子为了查明父亲死亡的真相，手执巨大的单剪刃来到本能字学院，准备向学生会会长鬼龙院皋月逼问情报。而支配着这个学院、这个街道的乃是身穿“极制服”的高人一等的学生，他们通过穿着极制服，获得了超人一等的力量，在战斗中让初来乍到的流子尝到了屈辱的败北。无法战胜对手的流子，偶然获得了传说中的“神衣”的帮助，神衣通过吸取鲜血而让流子具备了凌驾于极制服之上的战



斗力，让流子得以踏上打怪升级、最后挑战会长的王道RPG道路。本作的最大特点就是“燃”，《天元》风格的作画分镜加上泽野弘之的音乐，让单纯的剧情看起来也散发出爆热感，实在是不可错过的上佳好片。不过本作画风非常夸张，女性角色更是坦荡荡地卖肉，低龄读者欣赏时难免有些把持不住，因此建议15岁以上读者观看。

《飙速宅男》（预定21话）

原名《弱虫ペダル》，改编自漫画家渡边航创作的同名漫画。主人公小野田坂道是一个地地道道的动漫宅，（这句话好像在哪儿也说过？）为了节省前往秋叶原的车费，从小学4年级到现在高1为止，每周都骑淑女自行车往返90公里的路线，不知不觉中锻炼出了强大的爬坡能力。升上高中以后，他在骑车攀爬学校后门陡峭的上坡路时，被同校的自行车竞技选手今泉俊辅撞见。今泉惊叹于他漂亮的爬坡技术，为了亲眼见证他的真正实力，以加入漫研为条件向小野田发起了上坡挑战。完全是外行的小野田在比赛中被今泉的速度所压倒，但他的内心似乎正开始萌生对速度的向往……这是一部标准的运动励志类作品，作画干净，音乐烘托气氛恰到好处，片子的节奏把握也比较合适（每一话的信息量都比较大），再加上自行车竞技类相关作品并不算常见，也有着新鲜事物的加成。如果是爱（自行）车一族的读者，说不定能在这部片子中学到不少知识哦。



栏目主持：库玛

融合之魅——Square Enix印象（上）

相比上两辑中苛求细节、在美术风格上俨然一副贵族作派的光荣，本辑的第九美术馆将为大家介绍的是在美术风格上有明显反差，但又在寻求着平衡的Square Enix。无论是荡气回肠的《最终幻想》、热血澎湃的《勇者斗恶龙》、美日风格融合的《王国之心》还是华丽细腻的《勇气原点》等作品，总会有一位美术大师坐镇，为Square Enix的外在审美保驾护航，这些风格迥异的大师们也给其旗下的游戏带来了充满个性魅力的标识。

Square Enix的诞生

2003年4月1日，宣布强强联合的Square和Enix让日本游戏界一时变得热闹非凡，分别有着“《最终幻想》系列”与“《勇者斗恶龙》系列”这两部国民级RPG大作的厂商在宣布了合并的消息后，不仅博尽了媒体和玩家的眼球，也对日本游戏产业产生了重大的影响。



↑合并前Square的Logo。



→合并前Enix的Logo。

“Square”在英语中有着“正方形”、“广场”、“倔强的”、“规矩地”等多种意思。选用此名字首先代表了创始人对家乡四国（读音近日语中的“正方形”）的热爱之情和谢意，同时创始人也希望公司自身能像广场一样成为一个聚集众多优秀游戏设计者的平台。并且在高尔夫中有一个名为“Square Stance”的术语，专指双脚与飞球线平行的侧立击球姿势，这也蕴涵了一种面对问题不会逃避，并且会直接面对的勇敢态度。因此Square——这个含义丰富并被寄予厚望的词汇就成为了这个具有开拓精神和坚定意志的游戏厂商的名字。

Square于1983年由宫本雅史成立。在成立之初Square只是一个拥有40台新式电脑的会员制沙龙。1984年春，公司集合了几名沙龙成员，并在社会上进行公开招募后，组成了十人的精英团队开始了游戏的开发。公司在成立后与任天堂展开了亲密合作，但却苦于一直无法推出属于自己的大热之作。决定放手一搏的Square在1987年推出了国民级大热作品——《最终幻想》，凭借此后开发的“《圣剑传说》系列”等作品，Square更是一举成为了大型游戏制作公司。

Enix于1975年由福岛康博建立。创立之初，Enix只是一家名为营团社服务中心的小公司，主要业务范围是房地产评估和街头自动摄影机等。1982年在几经周折后才在旗下建立了名为Enix的子公司。

↑ 由Enix创办的《月刊少年GanGan》推出过大热作品《钢之炼金术师》、《噬魂者》、《热带雨林爆笑生活》等。并连载过《最终幻想零式外传》和《勇者斗恶龙》的漫画版。经常超页的《月刊少年GanGan》也被读者们亲切地称作——“杀人电话簿”或是“月刊少年钝器”。

SQUARE ENIX

↑ 合并后Square Enix的Logo。

Enix的名字源自于世界上最早的计算机“Eniac”和不死鸟“Phoenix”的名字组合。在1985年进入家用游戏机市场后，于1988年推出了此后被称为社会现象的大热之作——《勇者斗恶龙》。在公司的收支进入稳定期后，Enix也开始进军出版业，创办了《月刊少年GanGan》。

由于Square在电影事业上投资的失败，Enix也因为出版社的“Enix本家骚动”事件（注1），事业都进入了明显的衰退。再加上Enix除了“《勇者斗恶龙》系列”外，其他游戏作品的知名度都很低，而Square也想在“《最终幻想》系列”外另辟蹊径。于是原本互为竞争对手的两家公司决定强强联合，成立了Square Enix。

Square Enix的诞生不仅使得公司的海外业务得以拓展，“《勇者斗恶龙》系列”与“《最终幻想》系列”两部重量级大作在发售时间上也可以避免冲突，保证公司的收益。并且Square偏制作方和Enix偏发售方的特性也使得两者能够发挥取长补短的效果。



↑→Square Enix位于新宿的总部，楼前的周边咖啡店——“ARTNIA”出售着Square Enix的各种周边。





↑ 以《最终幻想》为主题装修而成的展示区，气势十足。

合并后的Square Enix不仅注重与欧美厂商的合作，并收购了负责“《古墓丽影》系列”、“《杀手》系列”等大作发行的Eidos。其注重多平台多领域发展的商业模式也使得Square Enix更具国际化大企业的气质。近年来Square Enix也在努力开拓除《最终幻想》和《勇者斗恶龙》外的重量级系列大作，比如与迪士尼合作的“《王国之心》系列”和颇具创新意味的“《勇气原点》系列”等等，从这里我们也可以看出合并后的Square Enix所焕发出的更加强烈的拼搏意志。

注1：Enix本家骚动是对2001年，Enix旗下漫画部门的部分编辑及漫画家跳槽或独立后引发的一系列纠纷的统称。

“《最终幻想》系列” × 天野喜孝

天野喜孝

生年： 1952年3月26日
籍贯： 日本静冈
学历： 东京艺术学院
职业： 插画师、漫画家，设计师等
代表作品： “《最终幻想》系列”人设；《吸血鬼猎人D》、《创龙传》、《亚尔斯兰战记》插画；个人画集《魔天》、《幻梦宫》、《Imagine》、《飞天》等，并在世界各地多次举办个人画展

《最终幻想》作为Square最有代表性的系列迄今已有20多年的历史，其推出的14部正传以及多部外传续篇陪伴了一代又一代玩家的成长，并且这个跨多平台的游戏系列也是屡创销售佳绩。正如《最终幻想》这个扣人心弦又充满了浪漫色彩的名字一样，游戏本身有着十分壮大的世界观设定，并且其中还交织着一个个让人津津乐道的神话故事。而从一开始就负责《最终幻想》原画和人设的天野喜孝可谓为这个系列垫定了充满幻想气质的基调，并增添了颇为天马行空的色彩。

纵观天野喜孝的插画我们可以发现其带有十分强烈的个人风格：人物邪魅的眼神、装饰性较强的构图、斑斓朦胧的色彩等等。这种妖魅缥缈、大胆和细致兼具的画风使得天野喜孝在同行中独当一面，并被冠以了“天野流”的尊称。15岁就开始任职于日本动画界始祖级制作公司“龙之子”的天野喜孝有着旺盛的创作欲和先锋派的审美意识，这让他至今都活跃在动画、插画、游戏等众多领域，并且其笔下的画作在欧美也享有很高的声誉。





←↑天野喜孝的画作。



↑天野喜孝笔下的泰达和尤娜。



↑只需简单的明暗处理就让画面如此饱满，足见大师深厚的功力。



↑天野喜孝的机械设计充满了华贵的美感，十分耐看。

天野喜孝十分擅长色彩的搭配，并且看似随意的线条不仅没有使画面显得混乱而是让画面变得更具装饰性也更丰满。在看似狂放的笔触下，天野喜孝在细节的处理上也十分令人称道。在明暗和人体结构的处理上虽然并没有像其他画师那样苛求精准的细节并层次突出，甚至有时其笔下的人物还会有一种纸片人的单薄感，但其实天野喜孝对人体结构的把握十分精准，在画面细节的处理上也并没有含糊，只是他的个人风格更像是用一种随意的笔姿来构建一副写意的画卷般。



→天野喜孝为《最终幻想Ⅸ》中的黑魔道士比比所创作的人设——冷暖和谐的色彩搭配和融合了怀旧及现代元素的服饰细节处理，都让角色的整体形象显得十分协调。



←瑰丽大气的场景设计也是天野喜孝的强项，其中的油画风格也让游戏的原画更具艺术鉴赏性。



自从天野喜孝为“《最终幻想》系列”奠定了美术设计的基调后，在此后的十多年中他一直与Square合作，也担任了系列多部作品的人设和Logo设计。虽然天野喜孝现在已经逐渐淡出了游戏人设和原画领域，但其极具实验性的人设和原画还是让不少一直追随“《最终幻想》系列”的玩家们怀念不已。

←除了《最终幻想》外，天野喜孝也为Square的另一部RPG作品——《前线任务》担当过人设和原画。就算只是粗略瞥一眼封面，相信你都可以从这独特的风格中立马想到画师的名字。

“《最终幻想》系列”、“《王国之心》系列”等×野村哲也



生年：1970年10月8日
籍贯：日本高知县
学历：东京某所专门学校设计系毕业
职业：游戏总监、游戏角色设计师、插画师等
代表作品：《最终幻想Ⅶ》人设；《王国之心》监制、编剧、原画及人设；《第三个生日》人设等

→野村哲也笔下的人设都十分考究，完全就是游戏人设的范本。



从《最终幻想Ⅶ》开始，制作小组决定花重金将游戏3D化。天野喜孝的画作中线条繁复，特别是在细节的刻画上线条不够分明，如果进行3D成型处理的话会十分困难，因此《最终幻想Ⅶ》启用了野村哲也来担当人设，游戏也从原先的欧洲中世纪风格一举变为近未来的科幻风格。



←同样的角色分别出自于野村哲也（左）和天野喜孝（右）笔下的话，角色的整个氛围也变得全然不同。



野村哲也的画作并不具备像天野喜孝的作品那样明显艺术的气质，而是更偏向于为游戏制作直接服务的流水线风格。不过野村哲也在线条的使用上简单分明，对人物的立体感和服装、武器的质感强调也十分有利于角色建模。并且野村哲也对人物精细且更具现代感的塑造也更容易被年轻一代的玩家接受。

善于利用腰带等配件凸显角色造型是野村哲也的强项。不过有曾玩家这样调侃野村哲也的”腰带控“情节——

野村流设计思路：

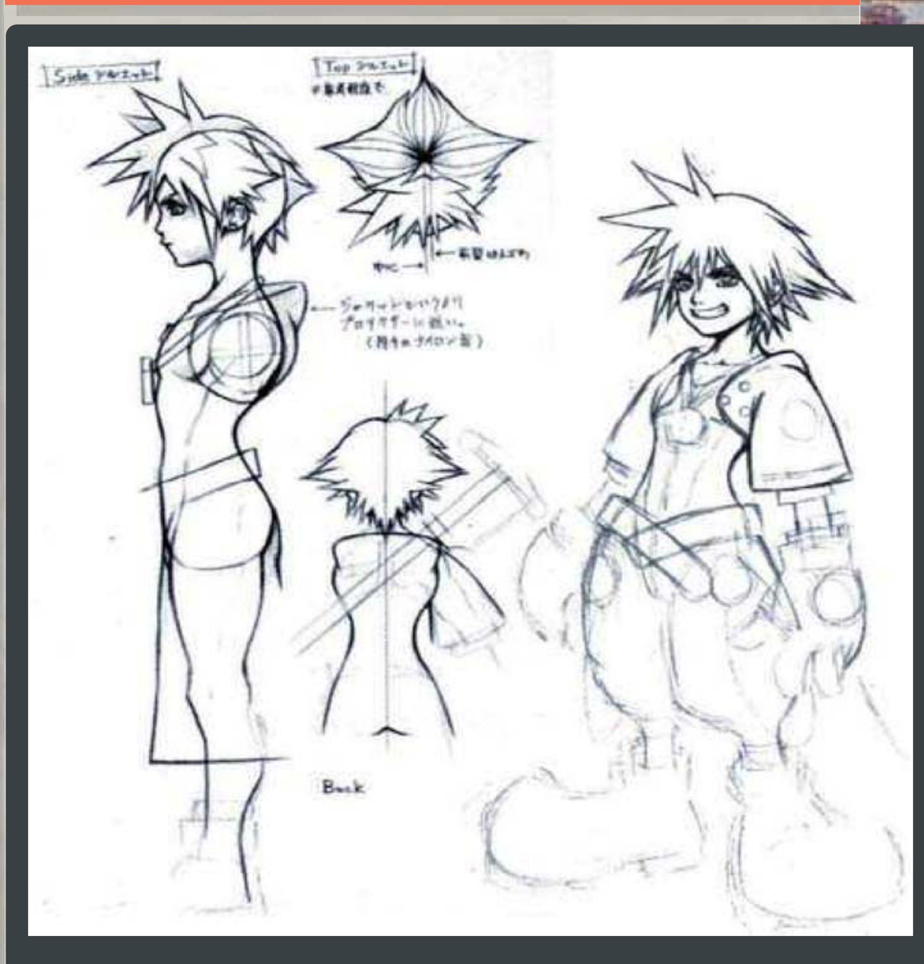
1.如果不是女性角色，就减少他的肌肉然后增加腰带。

2.如果是少女角色，那么就把衣服的型号改小，然后增加腰带。

3.如果是没有戴腰带的角色就给其戴上腰带；如果是已经戴着腰带的角色那么就再给其增加腰带。

4.总之，增加腰带。

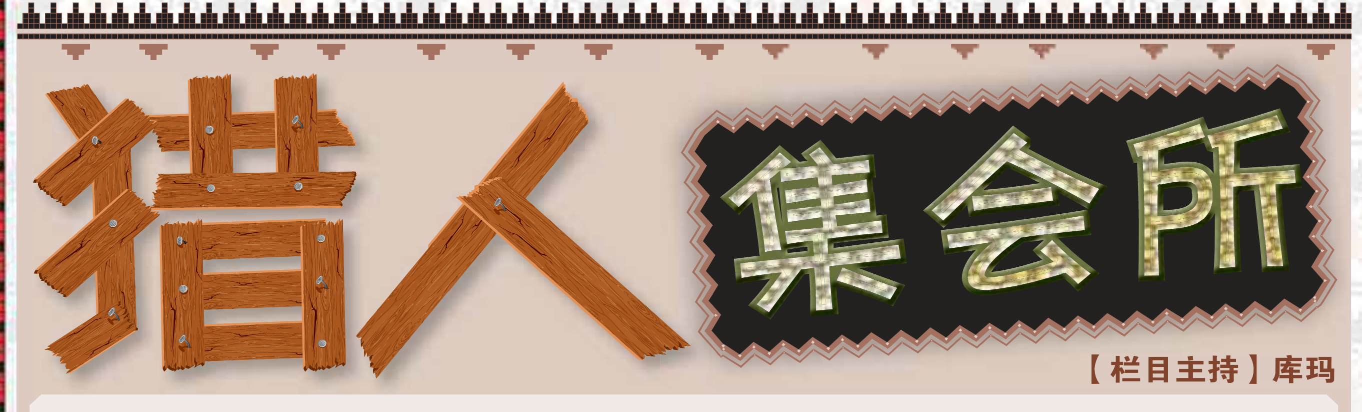




↑ 野村哲也所绘制的《王国之心》的线稿。

从一开始的Bug调试员，到画师，再到游戏的编剧、导演和监制，野村哲完美地完成了其自身的定位转变。相信除了其本身对游戏的喜爱和努力外，野村哲也也是一个在游戏的全局把握方面颇具天分的人，就像业内流传的某句评语一样——“能从普通的小美工成为著名游戏制作人的，除了天才宫本茂，就只有野村哲也了。”

未完待续



【栏目主持】库玛

跟大家小别一个多月的“猎人集会所”此次带着一大堆（只能看不能吃）的美味食物回归啦！在这个让人特别有食欲的冬天，就让我们来看看常年与怪物周旋、露宿野外的猎人们平时都是怎么犒劳自己的吧！

舌尖上的《怪物猎人》

文 SuperMHP

——《怪物猎人》食文化无责任杂谈

提起《怪物猎人》，相信对于广大掌机玩家来说可谓是无人不知，无人不晓。在巨大的自然猎场里狩猎巨大的怪物，要么大家一起迎敌，要么独自迎接挑战，这就是怪物猎人这个职业的最大特征。为了保卫自己身边的净土，或是出生入死又或浪迹天涯，没有过于闲暇的时光，他们可以做的，就是紧握手中的武器。对猎人们而言惟一的放松机会就是狩猎出发前的小憩了，除了结云村温泉一类的享受设施外，余下的可供猎人享受的就是各式各样的食物了。于是，笔者抱着无责任猜测的态度，带领各位进入奇葩……哦不，奇妙的《怪物猎人》的食物世界。



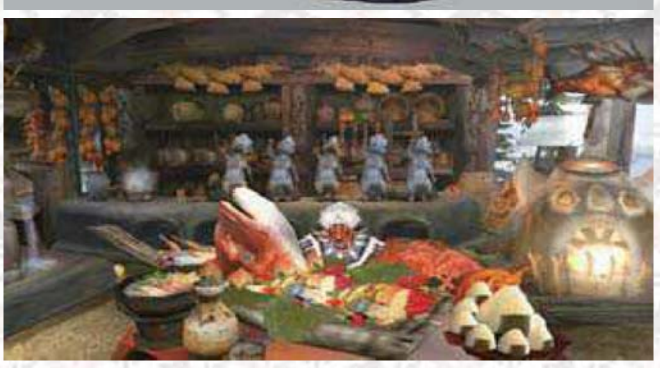
品名	猫厨料理
推荐度	★★★★★
地点	各个村长的猫厨房或料理台
效果	不定

要说起怪物猎人的食物，就一定不能少了猫猫料理。猫猫料理从初代沿用至今，猫饭正是玩家对其口耳相传的爱称。任务出发前，静下心来，坐着小板凳，看着村子独有的宁静，吃一份猫饭。感受着料理中蔬菜和鸡肉的绝妙搭配，幻兽奶酪那别具一格的黏软，以及酒的火热，似乎都别有一番风味。但也有一些心急的猎人压根无心享用猫饭的美味，他们几乎是三下五除二地将这些精致的料理吃掉，这不得不说有点辜负厨房猫和料理长的心血啊。

厨房猫和料理长的艾鲁们可谓是尽职尽责的榜样。他们跟随猎人的脚步前往各个村子，哪里有一口锅，一份食材，哪里就是他们的家。对于工作的热爱也使得他们将那份热情毫无保留地放入了猫饭中。

猫饭作为猎人料理的首要推荐，自然也得益于它不同凡响的素质：丰富的种类、满满的分量、可以随意挑选的食材都是猫饭与其他食品所不一样的地方。而食材的搭配也会决定着料理的质量，所以一定要注意均衡，弄不好也是会吃坏肚子的。





品名	温泉屋饮料
推荐度	★★★★★
地点	结云村温泉浴场
效果	不定

如果说猫饭遍布世界各地，就显得有点不太严谨了，因为结云村就是个例外中的例外，几大猎人名村都遍布着猫饭的身影，但唯独结云村没有猫厨。不过，结云村的猎人也并没有对外地猎人食用的猫饭表示出羡慕，因为他们有着温泉屋的美味饮料！





说起结云村的文化，玩家们肯定会想到其唯美的秋色气息以及浓浓的和风色彩。身为一个坐落于山间的小村落，河边开垦的牧场给当地的人们提供了天然且新鲜的食材。但是说起结云村的特色，那自不必说肯定还是位于村中的著名温泉。来自溪流的天然水，充满了矿物质，这也注定结云村的非凡。除了温泉外，这种热汤被当地的艾鲁作了别的用处，那就制作成各式美味的饮料。

结云村饮料的文化，可以说是各地都无法比拟的。比起酒桌上的豪饮，坐在温泉池里感受着一股股的热浪，品尝滚烫的烈酒是当地的风俗，而结云村独有的饮料艾鲁也会提供种类异常丰富的饮料给猎人们。在这里茶水、果汁、汽水都应有尽有，并且饮料中使用的温泉水也富含了非常多的有益成分，足以提升体力增进耐力，让猎人在猎场上可以如鱼得水。所以，比起传统的猫饭，结云村的饮料仿佛也有着别样的风味。



品名	烤肉系列
推荐度	★★★★☆
地点	任何地方
效果	耐力上限UP，附加其他效果



对于奔东走西的猎人来说，野外才是他们的家，而工会支给的携带食物量少不说，口感也十分的不好。因此野外的料理，肯定不如一个新鲜的外脆里嫩的烤肉来得实在了。一块现从波波身上剥下来的带骨生肉，还留存着新鲜生命的气息。利用随时随地就可以搭起的便携烤肉架，听着肉发出滋滋的响声，真是再美妙不过的了，很快一个烤肉就新鲜出锅了。

有了烤肉，野外的寒冷都变得温暖了很多。一口下去，饱享酥脆的外皮，而里面则是大自然最本质的原味，虽然没有过多的调味品，但却是诱人到了极点。金黄色的肉汁也一瞬间从嘴里流入心田。而猎人对于调味的把握却又总是恰到好处，有的猎人在烤肉时加入辣椒，于是一块鲜红的温肉就变成了猎人雪山顶上的午餐。有些反其道而行之的猎人则加入了冰结晶，果然，对于烤肉这种热气腾腾的东西，冰冷的温度牺牲了很大的口感，但也被猎人们口耳相传。因为对于常出入火山沙漠这些炎热地区的猎人们来说，加入冰结晶的冻肉对他们而言反而更有爱呢。



PS 据小道消息说，如果把肉交给猫厨师的话，有时候还可以做出完全无法想象的美味呢。

品名	结云温泉蛋
推荐度	★★★★☆
地点	结云村
效果	自然回复力up

说起世界地图中的各个村子，有远在雪山的波凯村，也有身处海边的海上小镇莫加，但如果要让笔者这种享乐型的猎人来进行选择的话，首选当然是结云村了。处于洛克拉克地区的结云村，气候怡人，风景也是十分的优美。要说起结云村的特色，所有去过结云村的猎人都会异口同声地说：温泉！

狩猎之后，大量的体力透支和饱受怪物撞击的身体早已浑身酸痛，疲惫不堪。此时，没有什么可以比露天浴场更能消除这份疲劳的了。结云村的温泉不同于其他地方，溪流的天然水伴随着各种草药，滋润着猎人的身体，无论是任务出发前后的小憩还是平时自我的放松，温泉都是不二之选，也难怪世界其他地方的猎人也会来此地感受温泉的美好。

但如果说到温泉，就不得不提到结云村另一大特产——结云温泉蛋了。



▲▼即使是现实生活中，在泡温泉时食用一颗温泉蛋也可谓人生的一大享受。



结云村的温泉吸天地之灵气，集日月之精华，一路保持滚烫的温度从溪流来到结云村。面对如此水质，温泉蛋自是必不可少。有着良好水质的结云温泉蛋自然也不是凡品，产量并不算多，想吃的话直接去村口的小卖铺就可以免费品尝了，但是每天的供应量也十分之小。其香软绵柔的口感让很多人都为之驻足，并甘愿排队品尝这不可多得的美味。在一天的疲劳之后，躺入温泉池中，看着满天繁星，品尝温泉蛋，那股暖流，似乎也有着不同凡响的效果。在狩猎小憩时光有烤肉似乎会略显单调，但若是有温泉蛋这份上好的佳品的话，午餐立马会变得不同凡响起来。

品名	海港特产薯片
推荐度	★★★★☆
地点	塔吉亚港
效果	自然回复体力up



▲景色迷人的塔吉亚港口。

如果说《怪物猎人》中盛产特产食品的地区的话，有着黏软好吃的结云温泉蛋以及各种各样特产饮料的结云村应该算是首当其冲。但是海港地区的塔吉亚港口也有着自己的特色食品。

塔吉亚港地处海边，离海上之村莫加非常近，当地的人们自然也受到莫加海之气息的影响，对于海产品也是十分的偏好。再加上海洋本是一个天然的猎场，所以当地的猫饭也会更多地采用鱼和水母这类水生食材，但如果说到携带物品的话，还得属海港特色十足的特产薯片了。

海港特产薯片——生活在莫加以及塔吉亚港口附近的猎人可谓无人不知。作为工会出售的一种零食，特产薯片一直以其低廉的价格和优良的口味赢得了众多猎人的喜爱。与结云温泉蛋相同，特产薯片也是猎人平时休闲的零食佳品。嘎嘣脆的口感是它不同于其他食品的地方。作为当地特产，其自然也包含了海洋的独特风味。不过野外的猎人也无福静下心来享受这份美味，基本都是狼吞虎咽地食用后再立刻投入到紧张激烈的战斗之中。不过它包含的能量也可以在关键时刻给猎人提供所需的体力，扭转狩猎的局势。



根据《怪物猎人》中对药品味道的描述来看，似乎猎人们都有着钢铁般的胃和一个永远惯不坏的嘴，在吃了那么多美味可口的食品后居然还可以忍受这么多奇葩的味道，这不得不让人对他们肃然起敬，在此请允许我鞠躬说一声："各位猎人辛苦了"。那么下面就让我们一起来探究一下猎人悲惨的野外食生活吧。

品名	提神饮料
口味	★★★★★
效果	不定
调和方法	不定

说到药品，味道最好的应该就属提神饮料了。这款工会官方特制的饮料在制作配方时就曾在味道上下了很大的功夫，最终在蜂蜜上进行了妥协。蜂蜜不仅加强了落阳草的作用，其同时也将落阳草本身的味道盖了过去。随着时间的推移，改进版的提神饮料还具备抗疲劳的作用，在对抗具有催眠攻击的怪物时尤为有效。而甜味也是提神饮料受欢迎的一大原因。野外狩猎的劳累之后一罐甜饮，解渴又提神，真是再好不过的选择了。

品名	回复药系列
口味	★★★★
效果	体力+30~60
调和方法	蓝蘑菇+药草+（蜂蜜）

说起回复药，广大猎人恐怕都再熟悉不过了。作为毕业调和的考题，回复药的味道却并不咋样。野外的蘑菇具有一股很浓烈的土腥气，而药草的青涩似乎与土气相得益彰地结合了起来，味道自是不敢恭维。粘稠的糊状，绿色之中夹杂着蘑菇块，似乎并不是那么可口，但也没有什么异味。喜欢甜食的猎人效仿了提神饮料的做法，在其中加入了蜂蜜，味道终于变得正常了很多，但还是算不上美味。不过作为狩猎的一大必需品，回复药能有如此味道似乎也没什么好挑剔的了。

品名	冷饮
口味	★★★
效果	耐热
调和方法	苦虫+冰结晶

对于冷饮这种饮料，笔者看了调和方法后实在为之汗颜，将苦虫的体液与冰结晶混合，这种又苦又冰的口味让笔者着实不敢想像。不过冷饮倒也在一定程度上算是集结了大自然的气息：冰结晶的高度冷却性被苦虫的体液进一步强化，保证猎人在寒冷的火山中依然可以保持头脑清醒，维持住体力，而不至于过早地精疲力竭。不过这种又苦又冷的味道着实不太受猎人待见，有的猎人选择了口感相对好的冻肉，还有的猎人索性穿上了耐热的衣服，这倒也是一个折中的法子。

品名	解毒药
口味	★★
效果	完全解毒
调和方法	苦虫+解毒草

如果要说《怪物猎人》中最苦的药，那笔者首当其冲地投解毒药一票。说起解毒药的口感，自然也是苦到了极点，苦虫和解毒草都是具有解毒作用的天然生物，熟悉他们的猎人在与有毒的怪物对战时就会显得轻松了很多。调配解毒药的素材都随处可见，既然如此，为什么还会出现解毒药和汉方药这种改进产品呢？最大的原因就是因为它们实在太苦了。有很多猎人是完全受不了它们的口感，直接就吐了出来，而且，解毒效果并不好也是它们的特点，解毒药则是收集了它们的精华，其解毒能力自是一流，但是却将它们的缺陷——苦也一并继承了下来，其苦味估计也是苦的二次方。但是为了村子的安危，为了任务，猎人们却丝毫不畏惧这点苦。当然，也有实在受不了的猎人最终选择了购买昂贵的汉方药来回避吃到这种上等苦物。

品名	热饮
口味	★
效果	耐寒
调和方法	辣椒+苦虫

要说笔者心目中口感第一奇葩药品，那自然是非热饮莫属。笔者实在无法想象，苦虫的体液和呛人的辣椒结合起来会是怎么样一种奇葩的口感。不过这种混合了热辣和苦涩的药品当之无愧的成为口感最奇葩的食物。不过好在温肉早已普遍化，不然食用这口感奇葩的药品还真的是会难倒一大片猎人。

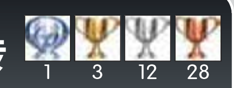
后记

猎人世界的食文化专题到这里就告一段落了，其间不乏美味的小吃、饮料、别具特色的地方特产、以及口味奇葩却作用十足的药品。总之，猎人的生活是离不开这些奇特的饮食的，那么就请各位猎人以此为指南，好好享受这个美妙的世界中激烈的狩猎和独特美食吧！



本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

真・三国无双7&猛将传



◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2013年11月28日◆日版
◆白金难度：4◆白金所需时间：继承前作记录约70小时，不继承约100小时◆在线或联机奖杯：无
◆硬件要求：无


胧月

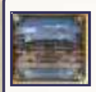
白金综述

本作的奖杯总体上比较良心，收集要素相比无印版大幅减少，基本上玩家可以在前30个小时内获得除武器收集、究极难度全关卡通过、全S级和全战功以外的所有奖杯。以下奖杯列表中的部分译法与官方原文不同，并非误写，而是直接表述为最精确的达成方法。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	真・三国无双	获得以下所有奖杯
金杯	武の究极	《猛将传》追加的全部新关以“究极”难度通过
金杯	天下统一	完成将星模式下地方平定的最终决战
金杯	究极の评价	《猛将传》追加的全部新关过关评价为“S”
银杯	极めし武芸	挑战模式下5项挑战全部达到排名第一
银杯	无双の蒐集家	获得全武将的第二秘藏武器
银杯	地方制压	将星模式下在地方平定战中令任意一个地域的制压率达到100%
银杯	战功完遂	达成《猛将传》追加的全部新关的战功目标
银杯	岐路より	达成《猛将传》追加的全部新关的IF条件
银杯	胜どき鸣动	通过《猛将传》追加的全部新关
银杯	鬼神烈々	打通吕布传的史实和IF路线
银杯	黄金色の梦	累计获得金额达10万
银杯	修罗の芥	累计击破10万人
银杯	神速	将星模式的地方平定战下，以两场以下的战斗令任意战场的制压率达到100%
银杯	成长の顶	任意武将达到150级
银杯	名将	任意武将的统率力达到99级
铜杯	新しい仲间	操作于禁、朱然、法正、陈宫、吕玲绮各通过一关
铜杯	おしゃべり	看完《猛将传》追加的所有事件对话
铜杯	暴风の极み	挑战模式下“暴风”排名第一
铜杯	彗星の极み	挑战模式下“彗星”排名第一
铜杯	迅雷の极み	挑战模式下“迅雷”排名第一
铜杯	百花の极み	挑战模式下“百花”排名第一
铜杯	烈火の极み	挑战模式下“烈火”排名第一
铜杯	三尖刀の达人	于禁达到50级
铜杯	火焰弓の达人	朱然达到50级
铜杯	连结布の达人	法正达到50级
铜杯	兵法简の达人	陈宫达到50级
铜杯	十字戟の达人	吕玲绮达到50级
铜杯	最高の评价	自由模式下任意关卡的过关评价达到S级
铜杯	完全制压	将星模式的地方平定战，任意战场的制压率达到100%
铜杯	完全胜利	将星模式的地方平定战，制压任意战场中的所有据点
铜杯	战上手	将星模式的地方平定战，军团中编入32个武将，在战斗中一将不死过关
铜杯	やりくり上手	将星模式下令剩余时间在14分钟以上过关
铜杯	初めての锻炼	第一次进行特殊锻炼
铜杯	初めての强化	第一次进行护卫武将强化
铜杯	初めての技能	第一次指挥护卫武将发动战斗技能
铜杯	技能缭乱	发动所有种类的战斗技能
铜杯	映像缭乱	开放《猛将传》追加的所有影像
铜杯	イベント缭乱	开放《猛将传》追加的所有事件
铜杯	壁纸缭乱	开放《猛将传》追加的所有壁纸
铜杯	ふたつの决め手	用任意无双武将在一场战斗中分别用EX1和EX2击破敌将
铜杯	一骑当千の极み	究极难度下在一场战斗中击破1000人
铜杯	疾风迅雷の极み	究极难度下在2分钟内通过任意关卡
铜杯	万夫不当の极み	究极难度下无伤通过除练习模式以外的任意关卡

难点奖杯打法



武の究极



金杯

只需将《猛将传》新追加的关卡以究极难度通过即可，部分关卡只有在自由模式下才会出现，建议用150级的满状态角色配合强力属性武器攻坚，可以尝试同时完成究极难度、战功目标和评价S的奖杯挑战，节省下时间。150级的满状态角色可以在将星模式下的学问所用金钱买，先买经验书再买攻击、防御书。需要注意的是某一关是否以究极难度通过，在本作的自由模式下是无法查看的，玩家只能自己做笔记，或者按照势力或地点的顺序依次刷过去，随意跳关打会导致记忆混乱。

声明一点，特别有角色爱的玩家当然可以选择自己最喜欢的武将攻略，而且任何一个武将满级以后只要手持好武器，通过究极难度都是不成问题的，这次的“白金殿堂”仅从实用和效率的角度来说明。

武将推荐使用吕布，技能装备“战庭の胜哄”、“斗志の阳炎”、“攻击高扬”、“防御高扬”，战庭の胜哄用于打出攻防提升道具，斗志の阳炎延长其效果时间，一般可以保证关卡中全程处于攻防两倍的强化状态。弓箭兵较多的关卡中，可以把防御高扬换成“藤甲秘术”。

武器当然用吕布标配的方天戟，易武攻击后的攻击力非常恐怖，属性方面只要有“凯歌”基本就能横行，当然配上斩击、雷击、荆棘、神速等更好。第一和第二武器都装备高威力的方天戟，可增加乱舞的威力。主要攻击方式可采用威力大且无法防御的C3派生EX。无双乱舞1能攻击前方广范围，空中无双无法防御，无双乱舞2拥有奇高的威力，都是值得使用的招式。



究极の评价



金杯

要求将《猛将传》新追加的所有关卡都达成S级评价。评价高低决定于击破数、过关时间和获得武勋这3项，击破数的要求每关不同，不过PSV版由于同屏人数较少，一般来说击破400人以上基本都可以拿到S级。过关速度当然是越快越好，一般要控制在10分钟以内。获得武勋可以通过达成2项战功目标获得150点，基本就能保证S，采用究极、S、战功目标三项齐头并进的玩家可采用此法。若懒得完成战功，也可以让护卫武将多次发动自己的战斗技能，然后再多次发动地点确保的指令即可。



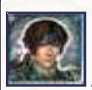
无双の蒐集家



银杯

收集所有第二秘藏武器，详见前文的本作研究部分。注意必须在“難しい”难度以上达成条件。





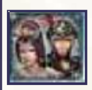
战功完遂



银杯

要求达成《猛将传》新追加所有关卡的3项战斗目标，不限难度，对于难以取得的战功不妨调到“天国”难度挑战。每关的3个战功目标并不强制在同一次挑战中都达成，如果玩家第一次挑战只达成了其中两项，那么接下来重打本关时只需达成剩下的一项即可。战斗目标一般分为以某种特定的攻击方式（如旋风连击、觉醒乱舞、无双乱舞等）击破一定数量的敌人；达成本关的特定条件；使用某种特定的战斗技能。尤其是战斗技能这一项战功，玩家必须在进入关卡前就事先查看好，配上拥有该战斗技能的护卫武将，不然就徒劳了。



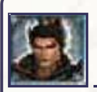


岐路より



达成《猛将传》追加的所有IF FLAG。前作既有的IF FLAG不在要求内，玩家只需达成魏蜀吴晋的最下方一条线中的IF FLAG，以及吕布传的IF FLAG即可，汇总如下。

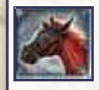
吕布传：虎牢关逃亡战、长安政变、常山之战、定陶之战、寿春之战。
魏传：樊城防卫战。
吴传：夷陵击退战。
蜀传：定军山防卫战。
晋传：成都脱出战、巴蜀平定战。



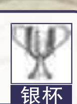
胜どき鸣动



通过《猛将传》追加的所有关卡。将故事模式中的所有关卡都通过并不能解锁该奖杯，玩家还要到自由模式中打完剩下标记着“NEW”的追加关。建议将该奖杯的挑战纳入之前的“武の究极”，不用刻意浪费时间专门打该奖杯，毕竟只要达成“武の究极”，该奖杯也就自动解锁了。

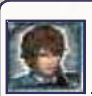


神速



在将星模式的地方平定战中，将任意一个战场的制压率以两次以下的战斗达成100%。玩家只需将难度调到“难しい”，然后以占领战场上所有据点的方式过关，一战就能达到60%左右的制压率，最后只要再打一次“普通”或“难しい”便可到100%。如果在究极难度下迅速占领全据点过关，一战就达成100%也不是梦想。但本作目前存在达成条件也不跳该奖杯的BUG，如果一次成功之后奖杯尚未跳出，那么就接着挑战其他战场，运气不是背到家的话，总有可能回避掉BUG的。官方已公布将修复该BUG的消息，但修复日期尚未确定。

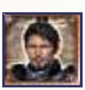




名将



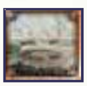
每名武将的统率力最多是99级，升级方法为尽可能多地在关卡中获得武勋。武勋可通过使用战斗技能、达成战功目标的方法来获得。99级看起来比较可怕，但除了1级～2级需要100点武勋外，其他等级均只要10点武勋就能升一级，关卡完成得好的话，一关升个三四十级都是比较轻松的。



おしゃべり



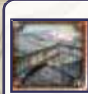
该奖杯并不要求玩家在基地中跟所有大众脸都对话一遍，只要看过所有固定剧情，以及跟每关发令出击的关键人物都对过话即可。比较容易漏掉的是吕布的“定陶の战い”前与门番和华雄的对话。



暴风の极み



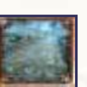
包括该奖杯在内的以下5个奖杯都在215辑的攻略中说过，这里长话短说。上辑攻略中推荐武将为曹仁，但实际上PSV版由于同屏人数较少，曹仁的杀敌效率并不比王元姬高，所以王元姬也是不错的选择。武器依然是镖和方天戟，镖打杂兵蓄觉醒槽，方天戟秒杀敌将。觉醒槽的使用时机是在击破吕布后。



彗星の极み



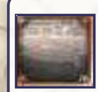
装备两把偃月刀，C4和易武攻击都能高效将敌兵打落悬崖。



迅雷の极み



使用轻功适性为4星的武将，武器装备弧刀和方天戟，用弧刀的□+×连打实现超高速移动，遇到敌将后切换成方天戟秒杀。

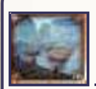


百花の极み



选择吕布，装备两把方天戟，遇到敌将

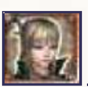
后先使用易武攻击进入强化状态，一套连击基本就能秒杀。



烈火の极み


铜杯

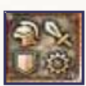
选用移动快的女将装备两把方天戟快速杀敌，路上不要漏掉任何一个杂兵。



やりくり上手


铜杯

在将星模式中挑战“连战”，每一关击破一名敌将可增加30秒，每击破100人增加30秒，达成游击战中的任务增加120秒，最简单的办法就是连续刷天国难度的素材关，一路骑马直奔终点，路上遇到敌将就干掉，很快就能将剩余时间增加到14分钟以上。



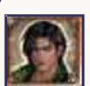
暴风の极み


铜杯

战斗技能的种类总数并不多，对照下表记录一下自己还有哪一项战斗技能没有发动过。

战斗技能名称
伏兵
火计
毒罠
本队应援
突击友军
防御友军

战斗技能名称
伪传令
紧急支援
采集移动
敌军召还
兵粮采集

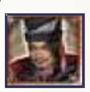


映像缭乱


铜杯

需要达成《猛将传》中追加的故事模式的所有史实、IF路线并迎来各自的结局，此外还要完成将星模式下的铜雀台建造以及地方平定战的最终决战。





イベント缭乱


铜杯

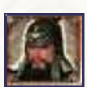
完成《猛将传》中新追加关卡的史实和IF关，虽然IF条件成功或失败时的事件动画不一样，但只需达成其中的任一即可获得另一种。惟一要注意的是吴传的“鼎力の先へ”事件，需要在吴传的“夷陵追击战”中故意不达成IF条件才可获得。

壁纸缭乱


铜杯

将故事模式下吕布线的史实和IF关卡全部完成，然后将于禁、朱然、法正、陈宫、吕玲绮的等级都提升到15以上。

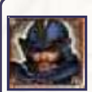




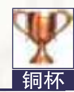
一骑当千の极み

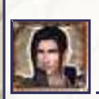

铜杯

PSV版稀少的同屏人数和缓慢的关卡刷新竟然令该奖杯有点难度，建议玩家在挑战该奖杯时放慢杀敌将的速度，多等杂兵刷新，有点耐心地跑满战场，找到一两个不断涌出杂兵的据点，慢慢刷就可以达成了。



疾风迅雷


铜杯



万夫不当の极み


铜杯

这两个奖杯的达成方式异曲同工，只要在将星模式下选择素材收集关并把难度调到究极，最快过关即可。

经典主题乐园

好游戏 永远不过时

栏目主持：苍穹



▲其实浮游炮也可以算是一种强化版的跟踪弹。

现代的军事武器中，导弹都具备一定的跟踪能力，被它们锁定的敌人往往很难逃脱。跟踪弹在许多游戏里都是泛用性最高的武器，不仅玩家对它情有独钟，不少BOSS也经常使用带跟踪效果的武器来对付玩家，玩家倘若遭遇到这样的敌人必定会陷入一番苦战之中。正因为跟踪弹的实用性很高，所以往往在游戏中也是需要花费相当的功夫才能得到，它也确实能够对玩家攻关起到极大的帮助。下面就来目睹那些让跟踪弹一展风采的游戏吧！

文 狮子心

特别推荐

加纳战机



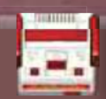
类　型	STG
年　份	1990年
原机种	FC



▲游戏里跟踪弹的效果过于霸道，基本拿到后就有“虐怪”的感觉。

《加纳战机》堪称是拥有FC上最强画面的游戏之一，在画面效果和流畅度上的表现已属登峰造极。本作的操作并不复杂，战机可以用普通的主炮子弹攻击，也可以消耗必杀来展开强力的攻击。游戏中共有代号F、B、W、T的四种必杀武器可供选择，每种武器的效果和威力完全不同，玩家可以通过重复取得相同的武器来提高必杀的等级，等级则会影响必杀的威力和效果，比如F必杀会随着等级的提高增大旋转的范围和持续时间，B必杀会增加水柱的数量等等。虽然等级越高必杀的威力越大，但是对应的能量消耗也是水涨船高。本作与其他STG最大的不同就是加入了养成要素，这也直接让游戏的耐玩度得到了明显的提升。每次通关后都会进入商店，玩家可以消耗金钱提升战机的能力，还能够购买到5种不同的普通子弹，重复购买能够提升子弹的等级，另外还可以进一步强化主炮的能力，等级提高后会影响到子弹很多方面的效果，比如1号子弹会随着主炮等级的提升逐渐提升射速和攻击范围，最后攻击范围甚至能够覆盖大半个屏幕；3号子弹的会随着主炮等级的提升影响到跟踪弹的跟踪能力和速度。玩家还能在商店里面购买到“Wing”，其不仅可以进一步强化战机的能力，在实战之中还能够帮玩家抵挡一次攻击，属于非常实用的物品。随着玩家对游戏的熟悉程度逐渐提升，游戏难度也会逐渐往虐怪的方向发展，但是因为本作包含的要素很多，就算是单纯虐怪也是百玩不腻。

地底战空巴佐鲁达



类　型 STG
年　份 1991年
原机种 FC

本作是一款在FC平台被埋没的高素质作品，ACT+STG+FPS+RPG的混合类游戏放到如今也实属难见，厂商运用很多绝妙的点子把这些不同类型的要素给串联到了一起，比如BOSS战前玩家需要跟不同的队友对话提升自己的possibility值，只有该值达到100%时才能击倒BOSS，不正确的对话方式有可能起到相反的效果。游戏中玩家所控制的是一架能在飞行形态和地面形态间来回切换的战机，飞行形态的灵活性最强，但是简单的移动就要消耗燃料槽。战机有燃料和护盾槽的限制，使用特殊子弹或变为飞行形态都要消耗燃料，而遭受敌人攻击则会大幅度削减护盾，护盾槽会随着时间慢慢回复，而燃料槽只能够靠打到敌人掉落的能量罐来补充。由于燃料和护盾只要归零就会Game Over，所以玩家需规划好自己的操作，什么时候切换飞行形态、什么时候用特殊子弹，否则很容易陷入弹尽粮绝的被动局面。



▶跟踪弹不仅能够跟踪，而且数量也很多，燃料槽的消耗也很大。

超级火枪英雄



类　型 ACT
年　份 2003年
原机种 GBA

《火枪英雄》是财宝公司的经典作品，在GBA平台上的重制的本作凭借出色的画面效果和爽快的操作吸引了一大批ACT爱好者。主角拥有不俗的身手，他能在有墙壁的地方使出攀墙跳，还能够使用升龙、滑铲、飞踢等多种攻击动作，平常可以用斩击和枪械来攻击敌人，4种类型的子弹足以应付不同的境况，消耗能量槽的特殊射击还能令子弹带有特殊的能力。例如在特殊射击下，散弹会变成能够炸开的爆炸弹，拥有全屏的攻击范围；镭射枪平常能反弹攻击，特殊射击下则会变成拥有追踪能力的镭射弹，非常实用；火焰枪在特殊射击下威力奇大，是秒杀BOSS的利器，不过能量的消耗也很大。游戏的操作感非常出色且节奏很快，虽然初期难度略高，不过熟练之后就能获得超爽快的体验与成就感，这也是财宝公司作品的一贯特色。



▲跟踪弹威力一般，但是实用性依旧。

风暴之刃



类　型 STG
年　份 1996年
原机种 ARC

本作中的4名主角分别来自4个不同的国家，与之相对应的4架战机有着对应各自国家国旗的涂装，战机的能力也有着显著区别。F–14有着不错的射速与范围，移动速度较快，Bomb威力也相当不俗，属于整体实力平均型；MiG–29是那个年代最先进、火力最强的战机，游戏中它的表现也正是如此，火力超强，并且攻击范围非常集中，Bomb的效果是一道极强的光束攻击，不但威力极大，持续效果也很长；第三架战机AV–8的驾驶员是一位女性，其攻击范围是全员中最广的，并且副武器是小型的跟踪导弹，对付关卡中的零散敌人非常实用。本作采用了当时最先进的SSV基板，画面效果大幅度超越了同期作品，在手感和难度方面也没有让玩家感到失望。可惜的是STG盛行的时代一去不复返，我们只有通过回顾这些作品来感受那个STG的黄金年代。



▶大范围的弹幕配合跟踪导弹，对付杂兵起来得心应手。

战车浪漫

《重装机兵4》的攻略研究暂告一段落，个人也终于得暇抽身把“战车浪漫”的专栏重新启动。之前也在“重装机兵”贴吧跟玩家们进行了一些交流，对栏目的内容安排已有较为完整的计划。本次就先为各位带来4代的主创人员访谈的节选，从中可以了解到开发时的一些趣事和秘闻，今后本栏目还会围绕4代的剧情和角色等方面展开，敬请期待。

《重装机兵4》主创人员访谈



3D化的契机是军舰梁龙

——首先请说说《重装机兵4》的开发过程吧。

田内：前作《重装机兵2 重装上阵》是融合了3代的系统开发的。但这次是正统续作，在初期的企划阶段进展非常困难，当企划敲定后，开发就变得非常顺利了。

宫冈：3D化非常麻烦呢。

友野：在开发初期尝试制作了演示用的军舰梁龙，感觉意外地不错。

田内：因为这个军舰梁龙的效果不错，才决定了对游戏3D化。

宫冈：考虑到《重装机兵》的系列玩家年龄

层相对较高，有可能会对3D化产生抵触情绪，因此也做出了一些调整。

——除了3D化以外还有哪些变化呢?

田内：要说有什么不同的话，游戏开始后1个小时左右的流程与以往有相当大的区别，核心玩家说不定会不耐烦。

友野：系列迄今为止都是以末世的情节展开的，本作却是从“乐园”开始的呢（笑）。

田内：开场并没有以往的杀戮感，而是温馨的剧情，可能会让老玩家不太习惯。不过在序盘过后，就是玩家们熟悉的《重装机兵》了，请勿担心。

——提到变化，这次加入了角色语音呢!

宫冈：整整2个月都在现场录音，本来预想只要1个月左右就能完成。一些琐碎小事的对话也加入了语音，现在回想起来好像有些做过头了（笑）。“这句台词不太对、这里还想再要加一点台词”等，像这样从玩家的角度考虑并提出质问，导致录音的时间越来越长。

友野：那两个月就好像导演一样，非常有意思呢，而且宫冈先生也参与了配音（笑）。

宫冈：对，我的初次声优表演，是个在酒馆调戏X–艾露的大叔，用喝醉的感觉说出“小姐，你的身材真不错呢”（*编注）。

田内：这次制作了很多同伴的事件。以往同伴在加入后其相关情节就基本结束了，本作的同伴在相遇后才会发生更多的故事，如果没与同伴相会的话也会有不同的情节。

——3D化后战斗的演出也发生了变化呢。

宫冈：视角发生了非常大的变化，在城镇和地图上大部分是采用固定的俯视视角，而在一些迷宫会变成第三人称的视角，镜头会配合玩家的移动改变，这也是3D化后带来的好处。

田内：战斗场面非常辛苦，为了画面好看需采用近接视角，若是要易于看清攻击方式就得采用远景的全体视角，这非常的矛盾。

宫冈：最初半年左右的时间非常头疼啊!

田内：最终采用了能手动切换各种视角的方案，当然移动和战斗的操作与以往并没有变化，丝毫不复杂，各位玩家可以放心。

引起轰动的莎夏机车的真相？！

——最初公开日向驾驶着机车形态的莎夏的概念画时，反响怎么样?

宫冈：受到了一定的指责，老实说，还有一些意料之外的意见。只不过，《重装机兵》拥有与其他RPG不同的自尊和志向，不太懂得“察言观色”（笑）。

田内：由于莎夏变形成机车后是仰面的姿态，给人的冲击力很强。

宫冈：其实开发时机是日本的东北大地震后，考虑着应该把人心引向何处，因此4代的主题是“重建”。而另一个关键词则是“羁绊”，所以莎夏在变形后不是背朝上，而是正面朝上的姿态。

田内：如果是背朝上的话就显得像主从关系了，相比之下面对面、双手互握的设计更好。

友野：其实当时也有机车以外的设计，而且最初手也不是握在一起的。在听取了山本贵嗣先生“手不联系在一起就无法下达指令”的意见，以及他对于“羁绊”的理解后，最终确定了这个设计。

宫冈：关于日向在乘车时腰是直起来的设计，原因就是不这样的话看上去的确太像“那个”了（笑）。

——在不剧透的前提下，请说说副标题为什么会采用“月光歌姬”呢?

田内：其实最初是一个截然不同的副标题。

宫冈：是的，最初起的是更接近《重装机兵》感觉的副标题。不过考虑到这是一款全新的作品，最后下定决心采用较为轻松易懂的标题。

田内：标题LOGO的设计也有发生变化，并不像以往那么具有金属质感，而是更加柔和。

——最后请跟玩家们说些什么吧。

宫冈：虽然在各种意义上都有些做过头了，但如果玩家能喜欢本作我们就很开心了，尤其是动画和语音部分。

田内：除了系列一贯的内容外，本作还融入了很多新要素，希望玩家能够喜欢这些变化。DLC内容也非常丰富，既能跟系列的经典通缉怪物交战，也会满足玩家们与“那些角色”一同冒险的愿望。

友野：当然，不购买DLC的话本作的容量也是系列最高的，能让玩家们玩上很久。

注：具体地点是在ベルエポ的酒馆，完成X–艾露复活的事件后与这里的红发NPC对话就可以听到宫冈宽的配音。

华彩无双

如果说赵云是《三国无双》的招牌代言人，那么吕布就是最强代言人。当年《355》横空出世，片头主打的就是“招牌VS最强”的真一骑当千决定战，虽然这一幕并没有在游戏中上演，但《355》却带来了极具震撼的吕布传，虎牢关大战联合军想必也是很多无双玩家们难以忘怀的一幕。时隔六年吕布再次带着他的专属片头强势回归，他带回的不光是最强传说，还有一个属于自己的军团，一个新的顶点。

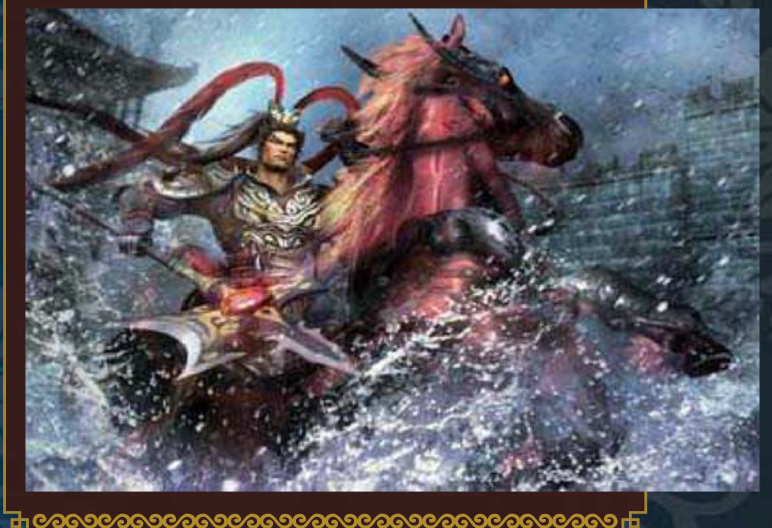
文 哲勒

鬼神咆哮，天下布武——小评吕布传

幕僚前方铺路

之前在《角色参战杂谈》一文中提到过，陈宫这个角色在《355》时期就早有铺垫，就5代的表现而言，他给人的印象是个出主意和拉马缰的人。何以如此说？吕布无论在历史上还是在“《无双》系列”中都是个桀骜不驯与霸道自负的形象，这样的主子很难收拢人心、让人为他卖命。但俗话说“什么锅配什么盖”，可以劝住吕布让他听劝谏的人不是没有，这个人就是陈宫。陈宫的事迹想必大家清楚，但以游戏为媒介、《真・三国无双》为舞台的光荣笔下的陈宫又是怎样的呢？最初人设放出时就有介绍——心怀二意的轻浮者。“心怀二意”是指他出仕曹操后又改投吕布之事，至于“轻浮者”又是怎样的表现呢？游戏里的陈宫是个相当夸张的角色，为了表现这一点编剧在给他写台词的时候加上了一句话重点要重复两次的特性，外加声优宫崎宽务滑稽的语调，称之为“趣角”也不为过。

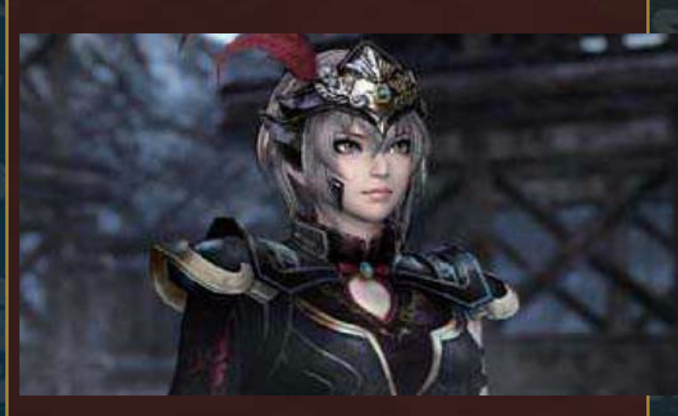
以前曾提过《357》的国传模式各自有其重点的军师掌握剧情走势，陈宫固然也在吕布传当此大任。但与其他国传中军师们深感主公知遇之恩、虔诚报答国家的忠义之心对比，陈宫更显得像没心没肺的。为什么这么说？因为无论是从假想剧本还是史实剧情，他的目的似乎都只是为了名垂青史，而改投吕布也仅仅是达成目的的一个手段而已。从他史实结局最后先是责骂吕布后是痛斥曹操来看，《无双》中的陈宫本质和吕布如出一辙，两者都与忠义无缘，只以手段行



事达成目的。只不过吕布依仗的是武力，而陈宫依仗的是策略。两人各取所需一拍即合，比起感人热泪的忠义型主从关系，这两者的组合干脆得让人拍手叫绝。无论是史实路线白门楼，还是假想路线的武统天下结局，都充分反映了这对主从的性格和追求。试问这样相似的两个人，能不是一个锅配一个盖么？

女儿作先锋

作为《猛将传》最后公布的新人，吕玲绮无疑是最为重磅的一个，无关任何历史功绩记载，只因她是吕布的女儿，这并不是单纯的三国版“我爸是吕布”。其实关于这个人物的记载只有袁术向吕布的女儿提亲，以及《演义》辕门射戟和白门楼区区几笔，第一点参照《357》关银屏的历史原型——孙权向关羽提亲一事，两者有相似之处。二人均为名将之女，但吕玲绮的伏笔却比关银屏的要早许多。吕布是有一女，但此闺女并无详细记载，而《无双》为名将有女却无记载铺路的例子大概始于星彩。但此行为却不是《无双》独家，吕玲绮横空出世的第一款游戏是PS2的《三国志战记2》，从那个时候开始光荣对吕布女儿的名字就设定成吕玲绮了，后来在“《三国志》系列”中同样沿用。当初吕玲绮宣布参战《无双》时很多玩家关心她和貂蝉的相处，以及官网介绍中写到她害怕寂寞的理由。按照《演义》设定她的生母为严夫人而非貂蝉，可偏偏貂蝉和吕奉先一直都是《无双》情侣中的楷模，贸然加入吕玲绮是否会让吕布和貂蝉直接产生尴尬而难以交代？这个发售前让人好奇很久的问题终于在现在得到了解答，实际上笔者在看到“偏行歧路”的奖杯图标时已有预感，吕玲绮和貂蝉是不共存的，实际果真如此，编剧完美地回避了难以处理的尴尬问题——史实路线吕玲绮才会登场。史实路线定陶之后貂蝉完全不会出现，而在定陶之战选择史实，下邳掠夺战中吕绮玲就会登场。虽然剧情没有明显的交代，但从阵地对话可以得知吕玲绮是害怕被父亲留下所以才跟着上战场的。至于袁术向吕布提亲的段子剧情中也稍有交代，在寿春之战用吕玲绮碰到袁术的儿子袁耀会出现特殊对话，击破袁耀后他会表明决不放弃吕玲绮的决心——这一细节让笔者回想起《战国无双3》的细川忠兴。比起假想线中四处奔走、为吕布说服刘备出兵的貂蝉，吕玲绮在史实路线的表现相对被动，她所能做的只有为父亲冲锋，但却无法为父亲扭转颓势。下邳落日战最后吕布被俘吕玲绮前来相救，不但没能救下父亲反而被吕布拼死保护，在收到父亲活下去命令后她黯然离去。吕玲绮的惊艳犹如昙花，瞬间一现却又伴着萧瑟凄凉，害怕孤独的她却要最后被迫一个人活下去，这无疑为吕布传史实悲歌更添了几分凄凉。



佳人长袖善舞

在《357M》中吕玲绮和貂蝉各主一线，承当该线的“布女郎”，比起史实线吕玲绮的先锋级表现，貂蝉在假想路线上更像个贤内助。虽然有着无法交代的剧情疑点，但她成功让刘备来援助吕布了。比起《355》中貂蝉传的腹黑演技，这次貂蝉的表现基本白得无可挑剔。为了除掉董卓她为义父和吕布奔走各地，和吕布的感情虽说是情投意合，但在假想路线布武天下的走势下表现略显乏力。看起来就像吕布对貂蝉迷恋不足、护短有余，大概是因为剧情主题走向发展不便于明着谈情说爱，也或者在编剧眼里吕布是个把感情放在心中的人。假想路线最后吕布大破联军称帝，在搜寻献帝后也只是对献帝训斥逼其退位，并没动用武力，其原因一半如他所言，是不屑与弱者动手，另一方面无疑是因为他身后的貂蝉，这点不用明说，CG中也可见一斑。



杀闪必加魂

这一辑回归正题，《POJ》剧情比起前作要优秀很多，其中三条主线剧情主题各不相同，看似各自独立却又互相补完，为我们上演了一幕幕或热血或煽情的戏码，接下来几辑将为大家陆续奉上几位新任主线角色的剧情概要。

过去、回忆以及明天（上）

獠牙剧情的主线是从一次剿灭恐怖份子于巴格尼亚境内的据点开始的，成功抢到调查权后，众人进入据点发现内里根本就是神殿改造而成的，但和波尔库鲁斯以及拉丝菲托托两大邪神神殿又有一点不同。虽然温蒂很想仔细调查一番，奈何时间紧迫要赶紧和安蒂拉斯队的其他成员汇合，所以只是搜查了一番了事。要说这次调查的惟一收获，便是找到了一本名为《古拉吉奥斯研究概论》的书。关于古拉吉奥斯，只知道其是三邪神之一的创造神，但因为世间几乎不存在关于古拉吉奥斯的传说，所以根本不知道它到底是什么。于是，塞尼雅觉得有必要调查该书，可惜书的内容写得极其抽象，分析起来非常费时间。

即便如此，塞尼雅还是从书中找到了一处疑似古拉吉奥斯神殿的具体位置。随后，贵家泠和迪蒂打破了神殿的结界，可众人在里面居然发现了波尔库鲁斯教团的司教皮雷尔和司祭罗兹。不仅如此，罗兹已经开始召唤古拉吉奥斯的仪式，偏偏就在这时候，白河愁出现，并且扬言他们根本不可能成功。果不其然，召唤仪式失败了，但罗兹却得到了一部分创造神的力量。眼见于此，愁决定出手，他不仅靠术式令古兰森变成新古兰森，更以一招集束黑洞炮直接消灭了罗兹的灵装机。然而，令众人大吃一惊的是，罗兹并没有死，且其灵装机瞬间就恢复了原样，这便是创造神古拉吉奥斯的回复力量。

这一战以创造神力量的消失和罗兹的撤退结束，但也因此让我方知晓了古拉吉

奥斯那惊人的回复力量。众人觉得有必要彻底了解古拉吉奥斯，于是獠牙提到有可能找到这方面专家，便是之前那本书的作者，名为内吉拉司的巴格尼亚人。我方很快就找到内吉拉司的住所，可进入该民宅却发现这里已经很久没人居住，虽然后来还遭到了乌夫率领的教团袭击，但獠牙找到一张搬家票据也算是不虚此行，塞尼雅赶紧动用情报部门的所有资源，总算再次锁定了内吉拉司现在的住所。



这一次，獠牙和基诺一同前往，虽然内吉拉司在家，可他似乎并不相信二人，而且在听到獠牙这个名字的时候，该老头甚至有点惊慌，大声嚷嚷着要二人滚蛋。因为是在巴格尼亚境内，我方不好贸然行动，又出于教团的人可能会盯上内吉拉司的考虑，所以只有请巴格尼亚政府出面保护他。某日，獠牙在食堂看见罗莎莉正津津有味的吃着水蛋（某种蜻蜓的幼虫）天妇罗，突然觉得很怀念。这是一种巴格尼亚的地方料理，按理说獠牙是兰古兰人不应该知道，原来他的母亲就是巴格尼亚人，当年小时候在祖父家经常吃到这个，可惜15年前，父母死后，祖父母也相继离世，自此他便和巴格尼亚彻底断了联系。

之后，巴格尼亚政府告知我方内吉拉司失踪了，各方面调查基本可以断定他是自己走的。塞尼雅带队调查其住所，老半天也没发现任何东西，惟独獠牙居然发现了衣橱中的一个暗格（虽然他自己也不清楚为什么会知道这个），并从中找到了一张产权证明，证明上标注了地址，这地方就在之前那恐怖组织据点的附近，估计是内吉拉司为了方便自己研究古拉吉奥斯的神殿才特意在其附近建的房子。结果，到了那里又遇上了罗兹，几乎可以肯定她就是要来找内吉拉司的。一番恶斗击退了罗兹后，内吉拉司居然主动联系我方，在得知了我方来意后，这个乖僻的老头勉强答应上船。惟一条件就是点名要獠牙作他的研究助手，虽然獠牙很不情愿，但为了得到古拉吉奥斯的情报，惟有答应帮忙。



可接下来发生的事情让獠牙开始对内吉拉司的身分产生了怀疑，起初，内吉拉司在食堂点了一份水蛋天妇罗，还说很怀念这种味道，自己小时候就很爱吃，孙子也喜欢这个。可当獠牙问及他的孙子时，这老头马上发脾气，否认自己有孙子。而后，獠牙翻阅内吉拉司的资料，发现他的出生地并没有吃水蛋天妇罗的习惯，而且内吉拉司的家庭构成只有妻子，并无子嗣，15年前因为妻子死于意外事故，接受不了现实的他才会失去15年前的所有记忆。种种迹象都让獠牙怀疑内吉拉司其实是在有意隐瞒其身分，可这到底又是为什么呢?

怀疑归怀疑，工作还是要作的，虽然整天被内吉拉司呼来唤去，但贵家泠却觉得獠牙其实很愉快，尤其看到两人争吵的模样简直就像是祖孙俩在较劲似的。之后虽然也进行了多方面的物件分析，但还是没有找到具体的古拉吉奥斯的线索。然而，獠牙似乎确定了一件事情，于是他主动向内吉拉司提起万夏这个名字，这个便是他祖父的名字，如果活着，现在应该有89岁，而且獠牙已经确定内吉拉司就是万夏。没曾想内吉拉司居然没有回避这个问题，原来15年前，为了保命，万夏才选择了失踪，因为他很清楚自打开始研究古拉吉奥斯起，自己便已经被人盯上的。盯上他的人并非只有波尔库鲁斯教团，其中更主要的是炼金学协会。炼金学协会有自己的暗杀集团，名为债务调查课。至于具体什么原因内吉拉司并没有明说，因为他认为獠牙是塞尼雅的手下，所以并没有完

全相信他，只是要求獠牙替他保守秘密。考虑到这可能涉及家族秘密，獠牙最终还是答应了。

某日，塞尼雅发现有一个不明信号从舰内发出，起初还以为是自己误操作，并不在意。紧接着，獠牙和万夏便成功锁定了一处新的古拉吉奥斯神殿的位置。当正树带人进入神殿时，竟发现司教皮雷尔和两个司祭罗兹、贝尔伽早就埋伏在内，更炸毁了入口。本来正树要发动精灵凭依应战，可其守护精灵赛菲斯却警告他绝对不能发动精灵凭依，原来逼迫正树发动精灵凭依便是这次教团作战的主要目的。虽然集合众人之战总算是化险为夷，但塞尼雅却是一脸难色，因为她确信舰内肯定有人和教团勾结，才能设下如此圈套。

另一方面，獠牙经过自己的深入调查，发现的确有债务调查课这个部门，通称“处刑人”，可为什么他们会盯上祖父呢？在他追问之下，万夏的答复完全出乎其意料，原来当年獠牙双亲并非死于事故，而是卷入了炼金学协会实验岛上的一场禁忌实验而死的。这番对话不巧被早就怀疑内吉拉司身分的吉多给听到了，他马上便报告给塞尼雅知道。塞尼雅表面装得很镇定，要吉多秘密调查内吉拉司，实际上思绪已经乱了，甚至开始埋怨起獠牙：“獠牙你个傻瓜，根本就不配当情报人员！”



不料吉多的调查让万夏误以为是獠牙出卖了他，于是万夏选择逃跑，而獠牙听说吉多本想要拘禁万夏时很是愤怒，大声质问塞尼雅。此时的塞尼雅不打算再隐瞒，因为她确定内吉拉司的真实身分就是獠牙的祖父万夏，更发现了之前那不明信号正是出自万夏的房间，所以怀疑万夏很有可能是教团派来的间谍。为此，塞尼雅认为獠牙没有及时上报，违反了队内规定，必须接受调查。

面对调查他的基诺，獠牙沉默不语。其实獠牙最无法接受的便是自己背叛了众人这件事情，可现在自己不仅背叛了塞尼雅，更将大家置身于危险之中，简直和当年一模一样。后来，队里决定暂时取消獠牙的队员资格，因此獠牙今后在舰内活动将会受到极大限制。然而，塞尼雅并没有想到獠牙做出一个更加意外的决定，那就是他要离开战舰。塞尼雅尊重他的决定，不过要他装上GPS和信号发射器，并同意借给他一台量产型魔装机。眼看着獠牙离开了母舰，塞尼雅虽然嘴上逞强表示自己也有责任，更要求接受处罚，其实内心很矛盾，在正树和温蒂添油加醋的刺激下，终于吐露了心声：“獠牙虽然办事一根筋从不考虑他人的感受，只知道把一切都扛在自己肩上，可他情报工作做得真的很好，他只是想取回王兄死后那次背叛事件所失去的信任罢了。可关于万夏的事情，为什么他就什么都不跟我说呢？”塞尼雅一直都很相信獠牙，但现在他一走，不就跟当初的背叛一样了吗？

此时的獠牙心中只有一个想法，那就是找到祖父问清楚一切。于是他凭着儿时的记忆，在一处故居中果然找到了万夏。听到獠牙因为没有及时汇报而被停职，万夏内心很是欣慰。而獠牙从万夏口中得知塞尼雅秘密派人调查祖父，心顿时凉了一半，现在的他只想帮助祖父继续研究古拉吉奥斯。在帮助万夏找辞典的时候，獠牙无意中发现了一个旧玩具，那是小时候一部机器人动画里面出现的机器人。记得当时是祖母买给他的，他喜欢得不得了。其实獠牙并不知道，买这玩具的人是万夏，只是万夏很清楚比起自己交给獠牙，由其妻子亚尼丽丝交给他能让他更开心。这时，一陌生人上门推销产品（其实是LB的情报人员假扮的），当即令万夏火冒三丈。原来亚尼丽丝当年就是因为被骗子欺骗才背负高额债务，最后弄得自己身心俱疲的。更让万夏无法忍受的是，在她生命最后的一段时间里，居然又一次被骗买了一堆根本就没用的药物。“这些药怎么能治好她的病，要治好病只能靠……”万夏突然意识到自己说漏了嘴，赶紧岔开话题。

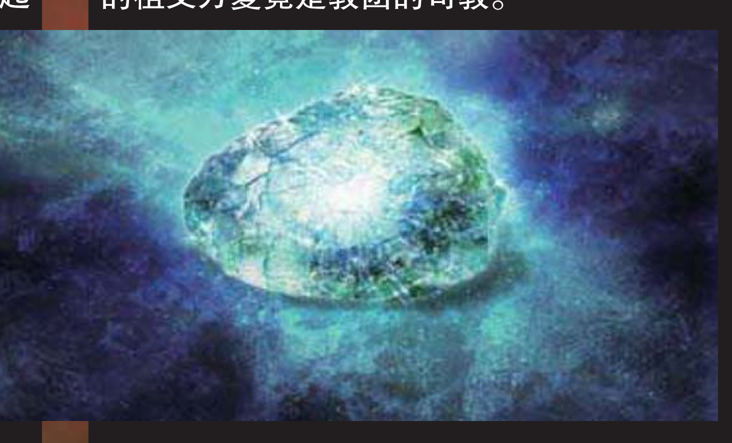


獠牙迫切想要知道双亲当年到底是死于什么禁忌实验，到这会儿，万夏终于肯说出真相，当时岛上进行的正是关于古拉吉奥斯的实验。因为绝对不能让世人知晓标榜封印禁忌之术的炼金学协会能干出这种事情，所以二人才会被灭口。对此獠牙始终觉得难以置信，他并不是怀疑万夏，关键是目前没有任何能够让他相信的证据，而且他明显感觉到祖父对自己还隐瞒了些什么。然后，从万夏的话中，獠牙得知了古拉吉奥斯的来历。所谓创造神古拉吉奥斯是掌管创造世界的，也就是在创造、调和以及破坏的轮回之后，恢复被破坏了的世界，从而创造新世界的神。象征古拉吉奥斯力量的关键词是无限、回复以及复活。只要控制得了这力量，别说不治之症致命伤什么的，就连死者都能完美复活，这可是人类永远的梦想。这下子獠牙终于明白一点，万夏的真正意图是想要用这力量令死去的家人复活。

随后，獠牙发现他们已经被巴格尼亚部队给包围了，因为自己不是安蒂拉斯队队员所以没有特权可言，只得以量产机和对方周旋。LB的队长兹拉姆要他放弃抵抗，马上投降，可对獠牙来说，自己还有很多事情没有向祖父问清楚，所以绝对不能让祖父在这里被捉住。恰巧安蒂拉斯队赶到，獠牙趁着塞尼雅和对方争执之际带着万夏逃走。看到獠牙做出如此选择，塞尼雅的心越发纠结起来。“獠牙，这到底是为什么？为什么你什么话都不说就又逃跑了，难道你真的背叛我们了吗？”虽然正树始终相信獠牙的为人，可掌管情报机关的塞尼雅的职业习惯却不允许自己因为缺乏证据而做出过分乐观的判断。不过在正树看来，塞尼雅就是想太多了，有什么问题只要找到獠牙当面问个清楚不就行了吗？一席话让塞尼雅茅塞顿开，原来这一切竟是如此的简单。



二人摆脱追兵一路逃到了一处山崖，其实万夏早有准备，事先利用崖壁的洞窟改造了一个保险库，特意来此也是为了从里面取出那样必需的东西。獠牙有点着急，再次追问万夏研究古拉吉奥斯的理由，莫非就是要用其力量来复活母亲他们吗？对此万夏不再躲闪，因为他已经弄清楚召唤古拉吉奥斯的方法，更说出之前让教团试着召唤结果失败的事实。有了这次失败，万夏终于了解到要复活古拉吉奥斯必须动用精灵的力量，所以才故意下套引魔装机神进入神殿，通过逼正树发动精灵凭依的方式令创造神复活。如此一来，万夏跟教团有关系已经是不争的事实了。而且通过之前的研究，万夏更找到了不借助魔装机神也能召唤古拉吉奥斯的方法，那就是他取出来的东西——精灵石。这精灵石的制法早已经失传，属于禁忌的遗物之一，因为里面强制封入了精灵，所以能够引发出强大的力量。面对万夏“难道你就不想再见到斯拉尼斯和古丁（獠牙的母亲和父亲名字）吗？”的大声质问，獠牙决定不再沉默，因为他绝对不允许精灵被破坏，于是一把从祖父手中抢过了精灵石。就在这时，一颗子弹射在了獠牙脚下，射击的人正是教团杀手乌夫，从其口中，獠牙才得知原来自己的祖父万夏竟是教团的司教。





轻松日语教室

栏目主持 白菜

知名品牌之间的跨厂商合作宣传，理论上是双方互利的行为。但如果像下面新闻中这样不考虑细节随便乱抓，就很可能引起民众的不适了。让我们来看看这究竟是怎么回事吧。

萌娘进驻便利店，是福是祸？

《舰队收藏》（舰队これくしょん）是最近在宅圈中非常火爆的一款网页游戏。这款作品将二战期间日本海军的舰艇全部拟人化，全部塑造成了机甲武装的萌妹子，以卡片的方式供玩家收集、强化，然后击败敌人。而最近这款大受欢迎的页游品牌与日本知名连锁便利店“全家便利店”展开了合作。全日本约10100家全家连锁便利店，将于2013年12月3日～2014年1月31日期间装潢上《舰队收藏》的主题。本来强强合作算是利好消息，不过对于客户群定位于一般民众的全家便利店来说，这次似乎有些过火……







いがい　はい　かげん

>オタ以外入りにくいだろ、いい加減にしろ。

译文：除了宅以外都不好意思进店了，给我差不多一点啦。

>ひどすぎるw。ミクまで許(ゆる)せるけどこれは……

译文：太可怕了（笑）。到初音为止还能接受，但这个实在是……

>秋叶原(あきはばら)ならともかく……

译文：要是秋叶原还好说……

>女性客(じょせいきゃく)ドン引(び)き。

译文：女性客人都被恶心到了。

在“游戏万花筒”栏目中，小编们曾经多次为大家介绍与各种游戏合作的店铺与餐厅。这一类的店铺大都是面向特定群体，而且选择的品牌很少让一般人感到不适。但这次全家便利店不仅选择了这款“超”宅向的作品合作，而且还搞得如此大张旗鼓，几乎就要让人看不出是什么店铺了。白菜个人虽然对这种风格不会产生抵触情绪，但《舰队收藏》在一般人中几乎没有任何知名度，萌萌的妹子设定讨好特定人群的意向又极其明显，对于一家面向大众的便利店品牌来说，实在很难称为明智之举。

日本的神社

文 山山

2013年即将过去，日本各地又相继渐渐进入新年模式。日本人过年的时候有各种各样的习惯：大扫除、做おせち料理（年菜）、吃荞麦面、买福袋、初诣（ha tsu mo-de，新年初次参拜神社）。别的习惯在国人看来也许不算稀奇，但是初诣去日本神社还是非常有特色的。



■狛犬

神社是日本人崇奉与祭祀神道教中各神灵的社屋，是日本宗教建筑中最古老的类型。神道教与日本人民生活有着密切联系，因此神社也十分普遍。除了神社之外，日本人也有参拜寺庙的习惯，不过和寺庙相比，神社会有几个比较有代表性的特征。首先是鸟居（to ri i），这是象征着划分神界和人界的门。接下来在神社入口处常常设有喷泉水，这是用于净身的。在参拜主殿之前，应该用放置在喷泉水旁的小水瓢取一些清水，简单地洗手并漱漱口。之后则是在神殿门口经常看到的石雕像狛犬（ko ma i nu，类似于石狮子），意在保护神社。

走到神社中心的位置，就是有神灵所在的御本殿（go hon den），这里是神社中最为神圣的地方。在御本殿的前面用于祈祷拜祭的场所则称为拜殿（hai den）。在神殿前的广场上，都会有御神木（go sin bo ku），每个神社内的御神木都与祭祀在此神社中的神灵有着深深的缘分，是神社信仰的象征。御神木一般多为杉木与樟树，也有神社使用梅树等其他树木作为神社的御神木。然后在稍具规模的神社里，还有一个重要的设施，即お札・お守り授与所（o fu da・o ma mo ri jyu yo syo），这是购买当地神社的开运符、守护符等物品的地方。

据说日本总共有8.2万多个神社，平均每1500个人就有一座神社。神社参拜是心怀感激对神灵许愿，祈求神灵能够实现自己的愿望的过程。在初诣、七五三等特别的节日参拜神社，多为祈求日后的生活风调雨顺、平安健康。在参拜的过程中，保持身心的清平，虔诚地祈祷是最重要的事情。

除了一般的祈求之外，各个神社当然也少不了求考试顺利的学生以及求姻缘的年轻男女。据说有几个恋爱运Up必去的神社：神社婚礼发祥地东京大神宫、被誉为夫妇樟的两棵古老御神木明治神宫、独一无二的御守千木筥的芝大神宫和千叶结缘大社（名字V587），单身的男女们有机会一定要去一下哦。



■严岛神社鸟居　■御本殿

游戏美图秀

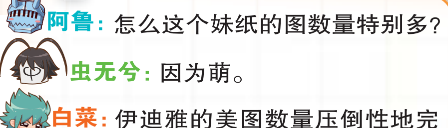
栏目主持 白菜

3DS上的RPG大作《勇气原点》的资料篇《谨为续篇》终于发售了。这款复古欧洲中世纪剑与幻想风格的王道作品素质极高，其爆棚的人气使得SE也“敢于”在一年之后继续出旧瓶新酒来“骗钱”。本辑“美图秀”搜集了一些作品相关的美图带给大家欣赏。









阿鲁：怎么这个妹纸的图数量特别多？

虫无兮：因为萌。

白菜：伊迪雅的美图数量压倒性地完爆其他角色。











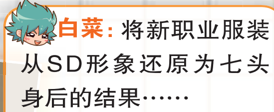












白菜：将新职业服装从SD形象还原为七头身后的结果……

库玛：这不就是单纯的变态嘛！

苍穹：我已经报警了。







PSV的《弹丸论破》中文版1月就和大家见面咯，这下看不懂的同学也可以玩透这款优质的文字冒险游戏了，话说这辑的妹子阿蔡蔡也是《弹丸论破》的粉丝，她出的雾切响子真心萌呀（心花怒放ing）。

阿蔡蔡

昵称：阿蔡蔡
年龄：22
身高：158cm
生日：9月18日
职业：学生
星座：处女座
性格：双重性格，有时候很安静，有时候会话多
喜欢的游戏：《弹丸论破》、《零式》、《初音》、《料理妈妈》等
喜欢的动漫：《银魂》、《蜂蜜与四叶草》、《HUNTERxHUNTER》、《zone-oo》等
喜欢的颜色：西洋红
喜欢的电影：《香水》、《蝴蝶效应》、《孤儿怨》
喜欢的音乐类型：电音
喜欢的异性类型：戴眼镜的文弱书生
口头禅："为什么呀？"和"给我咬一口~"

游俏小筑



酷洛洛：阿蔡蔡先跟大家打声招呼吧。

阿蔡蔡：大家好～这里是阿蔡蔡～

酷洛洛：话说阿蔡蔡你的昵称是怎么来的呢？

阿蔡蔡：因为我们同学叫我阿蔡，二次元的基友们叫我蔡蔡，然后原先我只用从娘的嘛，我怕大家找不着我，就起了阿蔡蔡这个CN。然后呢，因为好多人都叫蔡蔡，我就觉得“蔡”可能比“菜”要稍微恶俗一点，这样就不会撞昵称啦～





酷洛洛：阿蔡蔡是什么时候开始玩Cosplay的呢？是因为什么契机呢？

阿蔡蔡：大概是在大二的时候吧，因为高三的时候家里电视只有中央一和少儿频道，又被禁止上网，但又特别想看动画片，所以就偷着看少儿频道。那段时间少儿频道有放《秦时明月》的说，然后就特喜欢～然后上了大二以后去过一些漫展，后来想着自己能不能也去圆满一下呢，于是就去出了，第一次出Cos就出了《秦时明月》里的高月。但平时学习比较忙，出的也不是很多啦～

酷洛洛：最近在玩什么游戏呢？

阿蔡蔡：最近在玩《白色相簿2》。因为最近不是动画化了嘛，也有在追这个番，于是就想把游戏也再重新温习一遍～



酷洛洛：话说阿蔡蔡貌似挺喜欢《弹丸论破》的嘛，最喜欢弹丸论破哪个角色呢？

阿蔡蔡：必须是雾切响子啊！太太面冷心热好傲娇的说～去救苗木的时候掉进垃圾场头顶泡面杯却还是依旧面无表情的的反差萌简直太棒！每次被逼得走投无路的时候都是雾切过来解围，在经历了舞园沙耶香的事件之后，会发现能有雾切这样一名永远不会背叛的存在实在是最令人高兴的事情了，虽说我也偶尔害怕过她会“里切”……（QAQ雾切太太俺嫁！）



酷洛洛：阿蔡蔡有没有打算买PS4或者Xbox One呢？

阿蔡蔡：应该都会入手，因为我哥哥是收集控。以前我哥还在上学的时候如果想要新游戏机的话，就会跟我旁敲侧击，然后我就会求父上大人给我俩买～父上比较疼我一般都会买的～现在就是我想要什么会跟我哥旁敲侧击，他也会给我买的～

酷洛洛：听说你挺喜欢玩LOL，比较擅长用哪类英雄呢？

阿蔡蔡：没有啊，因为平时比较忙所以基本只在放假的时候玩一下，而且是我哥带着，要不然实在太坑了，别人会受不了的QAQ。

酷洛洛：最近在追什么新番呢？

阿蔡蔡：《斩服少女》。简直热血到不行！画风有上世纪70、80年代的赶脚，之前看到第三集的时候在想：我去，这么热血！简直是要完结的节奏！还有《魔笛》第二季，因为漫画一直有在追～三皇子好萌～《黑白小姐》，不错的泡面番，尤其ED点32个赞！还有一月番最期待的是《野良神》，漫画一直在追，画风很赞，故事也很有节奏，而且是最喜欢的神怪的设定。

酷洛洛：说到你喜欢的异性类型，如果挑一名动漫角色，你会选哪位呢？

阿蔡蔡：其实动漫角色里最喜欢的都不是人的说，比如娘口33，还有Panda君，最喜欢了！如果硬要选的话果然还是Gin桑～男人一定要有担当嗯！

酷洛洛：阿蔡蔡除了游戏外，还有些什么爱好呢？

阿蔡蔡：就是出Cos呀～还有看动画～其实最常做的还是画画，毕竟这里是学国画的～其实也不是喜欢啦，就是觉得既然是专业就要做好，毕竟二次元的世界还是比较飘渺的，三次元的事情才是最紧要的吧。

酷洛洛：那阿蔡蔡将来打算往哪方面发展呢？

阿蔡蔡：我想以后当个美术老师，老师这个职业还是比较稳定的嘛～

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。
任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。
任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。
联系E mail：pgking@263.net

酷洛洛：又到结束的时间了，最后有劳阿蔡蔡和大家说几句话吧。
阿蔡蔡：谢谢大家听我叨叨那么久～如果只是打字的话就会讲很多～最近马上要过年了，那就提前祝大家新年快乐吧！





掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



写下这段文字，是世界末日一周年后的两天，而距离2013年结束也只剩一周，不得不感慨时间过得竟然如此之快。不同的年龄阶段对时间流逝的感觉是不一样的，有时会觉得度日如年，有时会觉得时光飞逝，于是又回到本人那句说了N次的话：各位学生党趁着无忧无虑的年纪，多感受下无牵无挂的心情下最纯粹的游戏体验吧！好了，那么无论学生党还是上班族还是创业者，只要大家喜欢掌机，接下来就一起开始本辑的“掌门人”吧！

吉祥物

看了微生活的库玛特辑，这是要成为新吉祥物的节奏吗？旧吉祥物鲁叔怎么办。

上海 王菁益

马修：这位同学，你知道得太多了。

乌冬：不得不说苦妈同学真是十年难得一见的逸材，鲁叔多年苦心经营的编辑部吉祥物地位就这样被苦妈轻而易举夺取了。

白菜：自从苦妈来了后，我们再也不用担心微生活栏目的缺题材了。

库玛：谁要当吉祥物啊掀桌！没事就被恶意吐槽伤害什么的有什么好啊！吉祥物什么的还是让德高望重的鲁叔来当吧！鲁叔，珍重。

虫无兮：就跟热力学一样，有些变化是不可逆的。

阿鲁：我老了，接下来就是年轻一辈的天下了。

胧月：我会告诉你鲁叔自从失宠以后天天作死企图吸引我们的吐槽然后屡屡失败吗？

只言片语 感觉《觉醒骑士》风格清新，玩法非常期待，最重要的当然是妹子和姐姐们的吻啦。（佛山 Exia）

（该话题由潮安读者 ニア 提供）

掌门话题

小编们是怎样让自己在非常想睡觉的情况下仍然能够让身体行动下去？特别是一觉醒来之后。



库玛　在非常想睡觉的时候我一般都冷静地遵从于自己的内心——睡死过去。毕竟精神饱满时的工作效率可以把疲倦状态下的效率战成渣！



虫无兮　因为在下没有生物钟，所以非常想睡觉的时刻大多数是刚吃完饭或刚回到家的时候，这种时候就会什么也不做等倦意过去。晚上熬夜的话会喝点茶，过了某个时间点就不会困了，只是会觉得累。至于起床的话，这个就只靠意志力了。以前工作时因为要给客户做随行翻译，日本人睡眠时间特别短又爱早起，若是我迟到了就会被投诉，所以养成了闹钟响的时间比目标起床时间提前30分钟以上的习惯，这样赖一会儿床也不怕了。



白菜　往死里想起不了床的后果。比如我个人就会想工作做不完→之后更累→减少休息时间，又或是写东西出错→扣钱→没钱买游戏。然后再想想造成这些后果的原因仅仅是因为没有按时起床，于是就努力爬起来了。



苍穹　必须熬夜又实在犯困的时候，惟有浓茶加咖啡、一杯接一杯。这两者都顶不住的话就站着打游戏、写稿子。赖床这种事情在工作后就很少发生了，主要是现在的工作就是我想做的，工作的动力和责任感比闹钟有用得多。



阿鲁　非常想睡觉又不能睡的时候，我会选择进食，用吃东西的方式来暂时缓解睡意。如果是早上醒来的话……想想“再不起来全勤奖金就没了”，马上就清醒了。



马修　咖啡和茶对本人完全无效，困了又确实要赶稿，就把手搓热然后干洗脸提神，但特别困的时候索性就靠着椅子或趴在桌上睡一会。至于刚醒时，午睡时有时刚醒的确会处于一种恍惚状态，这个时候往往是静待恢复过来。顺便说下，不管是特别困的时候还是刚醒时的恢复阶段，有个什么突然的声音就会让我瞬间精神起来。



胧月　抵挡赖床欲望我只有一招，就是反复欺骗自己“今天休息，赶快起床做快乐的事情吧”。晚上熬夜的话，现在有点撑不住了，各类提神道具都失效，根据心情听听音乐也许反而有用，《Mission Zero》、《拉网小调》、《斗牛曲》之类。



乌冬　我如果早上赖床的话，只要想一下迟到一次全勤的奖金就会化为泡影，这样身体就会不由自主地动起来了，所以这位同学需要找一个比睡眠欲更大的欲望来驱使身体行动。

攻略能力UP【大】

某天在选修课上玩《MH》，不知为何感觉特别顺，自我感觉已经是神挡杀神的状态了，卡了好几天的尾槌龙迅速被攻克。在其他不重要的课上玩游戏时的状态也特别好，难道上课时带有“攻略能力UP【大】”的技能？

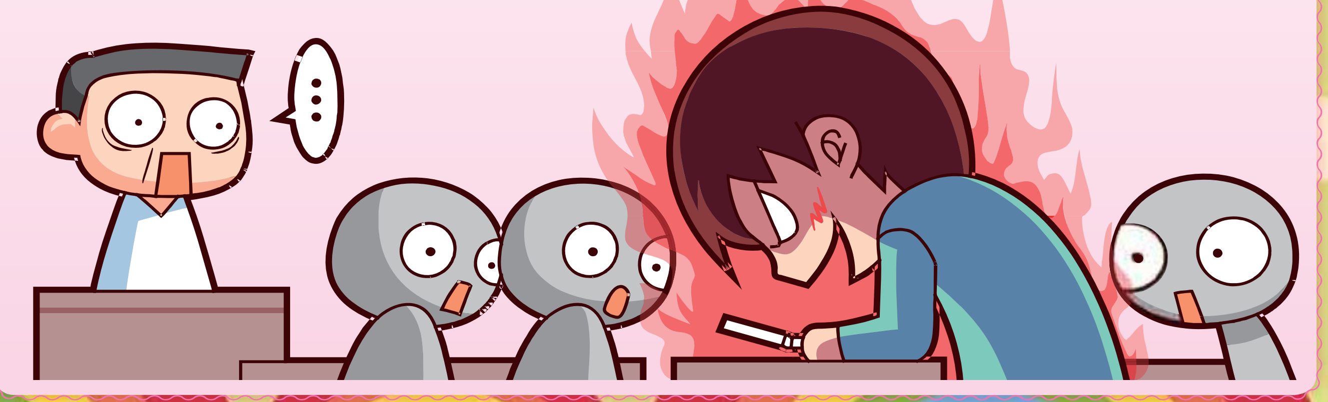
晋江 蔡奎奎

马修：难道是课堂上玩时因为神经高度紧张所以反应更敏捷？

库玛：可能老师的讲课声自带狩猎笛加“攻击大”的效果吧。

阿鲁：我感觉是上课时干与上课无关的事都有能力加成，以前上课看漫画看小说的速度比放假在家看时速度快多了。

胧月：鲁叔这好像是妻不如妾、妾不如偷、偷不如偷不着的心理。



只言片语　以前PS2时候没玩《最终幻想X/X-2》，这次希望能玩到中文版。（上海 东东）

微生活

请捐款

苍穹：苦壕，快买《真・高达无双》。

库玛：请给我捐款，谢谢。

来当任饭

胧月：苦壕，来当任饭。

库玛：我最喜欢任天堂了，嗯。

马修：请・买・Wii U。

库玛：我最喜欢任天堂的掌机了，嗯。

美编看不下去了

美编澄香在排版“美图秀”时误将苍穹的头像拖到了图上……



苍穹：为什么我的头像会出现在裆部的位置……

白菜：因为你不是澄香的挚友。

胧月：取汝首级如探囊取物。

苍穹：原来澄香如此恨我.

胧月：估计是某单相思的挚友使了坏。

库玛：澄香不愧是我的挚友，很感动！

胧月：这辑“美图秀”为何如此文艺？

白菜：怎么就文艺了？

苍穹：原来“美图秀”是毛老师代劳，我瞬间领悟了。对不起，这辑给你的前线不够多，下辑一定5个起。

白菜：你的头部位置又不是我指定的，还不如贿赂一下苦壕。

库玛：天地良心，一定是苍穹经常欺负人，澄香都看不下去了。

辞掉工作



最近辞掉了5年之久的工作。在家里闲了两个月了，几乎都宅到不行了，游戏玩得也没兴致了，年底得找工作了！

玉林 陈海松

虫无兮：根据我自己家里蹲了半年的经验，找工作这种事——刻不容缓！越是拖，人就越没有干劲，拖到年底又会因为诸多借口一拖再拖。我朋友便是这样在家宅了三年……

胧月：阿鲁病假了半年，居然回来了。

白菜：没有钱，自然就会急。

马修：白菜说得很有道理，所以说负债有时其实也能激励自己不处于闲散状态。

无力了

运动会时，妹子一直在广播社忙（她是社长），感觉比赛都无力了。

宁波 陆廷宇

马修：这晒妹晒的……

白菜：要当公众人物的伴侣，不能承受点压力怎么行？

虫无兮：“男子400米优胜者为XX，哼，我家那谁出来你也得甘拜下风。”“接下来是男子800米接力，请各位务必要留意我男朋友的英姿。”“亲爱的，你要是没跑第一的话，接下来两个礼拜我就要・你・好・看！”——如果是这种广播内容的话确实挺无力的。

只言片语 一直都很喜欢《斯坦因之门》这个系列，《线性拘束的树状图》的助手大爱。（巷南 溪酱）

213辑调查之单身、光棍节、另一半、游戏……

我和我的小伙伴会在光棍节之时一起联机《怪物猎人》——我们之间用彼此的光棍力量打败了超级BOSS岚龙。

天津 神的右手

已经结婚，孩子1岁，照顾好老婆孩子之余，玩玩游戏老婆基本没意见，不然没有好果子吃。

青岛 老吴

光棍节拿到悲惨的调考成绩，更悲惨。

武汉 小枫

小·编·请·赐·予·啊！

洛阳 高伟

玩了一天的游戏……

南通 不吃鱼的猫

第一次参加了双十一网购，只为了省那10元，我果然够无聊。

南宁 卢尚拓

光棍节吗？貌似自己没啥故事可讲，双十一购物狂潮给人的感觉远胜光棍节……

广州 马勒个修

光棍节早上起来就感冒了，看着朋友圈里秀恩爱，我都想拿起我放下多年的魔法杖对他们放一个火系禁咒“流星火雨”了……然后孤独地在家打了一天的掌机，掌机才是真爱啊！

苍南 沉默

网购了500百多元的东西，回家被老婆狂吐槽……

北京 FP

在光棍节相亲认识了一个不错的妹子，会不会被诅咒啊？

佛山 口香糖

214辑调查之你购买游戏书刊所重视的有哪些

自己准备购买的游戏、已经购买游戏的情报量以及游戏回顾，并支持游戏产业崛起。

珠海 钊哥

业界新闻和攻略。

南通 不吃鱼的猫

自己购买的游戏和已经购买的游戏情报量以及游戏回顾，另外也是一种购买习惯，《掌机王SP》和《游戏机实用技术》都买了8年了，早成为生活不可缺少的一部分了。

石家庄 Lininter

准备购买的游戏和已经购买游戏的情报量以及作品数量，此外还有新作情报、游戏回顾、专区和业界新闻。另外还有非常有亲近感的“掌门人”这类栏目，个人最喜欢这种欢乐而有生活感的气氛了，给做编辑的人们点赞！

大连 凌随意沫

专区、业界新闻还有详尽的攻略。

上海 王菁益

准备购买的游戏情报量、已经购买游戏的情报量、新作情报、游戏回顾。

上海 顾春军

封面、自己准备购买的游戏情报量和业界新闻。

青岛 老吴

自己准备购买的游戏和已经购买游戏的情报量，还有新作情报、游戏回顾和业界新闻，重点的还有与小编的互动，以及各种风俗（日语教室就很好）。

天津 JK

自己准备购买的游戏、已经购买游戏的情报量，以及新作情报。还有为看小编互相吐槽，以前是各种黑毛老师，现在是库玛被各种黑……

柳州 猫熊

准备购买的游戏和已经购买游戏的情报量，以及专区、业界新闻。

杭州 Deepthroat

沦落

终于沦落到为了买游戏和模型去打工了……开始的几天真是累个半死，但是一想到很快就能买想要的东西，心里还是有点小激动呢。

苏州 杨天远

马修：自己赚钱买到喜爱的东西的成就感也相当高的，加油。

虫无兮：照这位读者的说法我们都沦落多少年了……

白菜：为了自己喜欢的事物而努力奋斗，怎么能说是沦落呢？最近好游戏确实层出不穷，努力吧少年。

库玛：可以去游戏或模型的专卖店打工，一举两得！

生日礼物

《MH4》不出所料地偷跑了，13号14号又恰是周五周六，于是我边准备到我爸朋友的实体店去买，14号到那里准备用450的坑人价入手的时候，却得知我爸已经帮我把钱付了！他说这是迟到一周的生日礼物，我激动得内流满面啊……

上海 景思清

马修：这老爸实在是太理解孩子了……

库玛：对！出手大方的老爸最赞了！

半夏：别人是学生，你可是工作后了还去抱亲爹大腿买PSV的废柴啊！

白菜：要去甄选《爸爸去哪儿》吗？

只言片语 希望《GE2》剑枪平衡、画面清晰、判定准确、打击感真实。（沈阳 腌甜葱）





武汉 猫丸

马修：自画像哎，好有趣的猫。



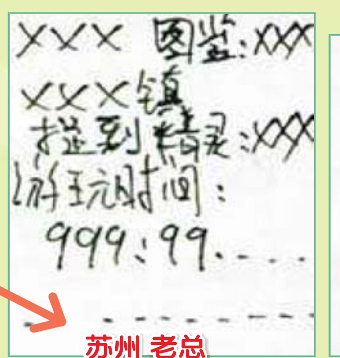
大理 鲁叔跪下

马修：其实钱包君的作用之一就是装买主机和游戏的钱的。



贵港 starP

马修：很可爱的Q版萝莉，是玩偶么？

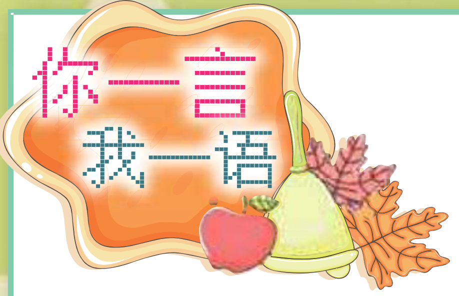


苏州 老总

马修：这个是手绘版的《口袋妖怪》训练师卡么？

苏州 血祭狂歌

马修：贴吧的这个“喷了”的表情一直是我觉得同类表情里最合适的。



我更希望买的一本游戏书刊里不光是攻略，里面会有更多的业界走向，帮助我们贴近潮流和最新的游戏理念，同时应该详略得当。我希望以后分析游戏不仅分析游戏本身，同时也探究一下此游戏背后的文化。

厦门 大象

马修：所以《掌机王SP》才有那么多专栏以及专题啊。

一张Gateway多少心酸泪，一天两次去官网看是否更新了固件的痛你们永远不懂。

贵港 starP

马修：还好最近更新了，不过依旧败给了《口袋妖怪X·Y》和《动物之森》啊。

有些小编的东西摆放得那么乱，真的没关系吗？

大理 鲁叔跪下

马修：桌面很乱的本人来现身说法下吧：虽然看着乱但实际上相当有条理，所有东西举手就能拿到。

希望微软能有自己的掌机，有掌机上的《光环》游戏——战争只是刚刚开始！

北京 士官长

马修：也不知道微软是看不上掌机这块市场，还是觉得掌机这块水太深不好淌，关于微软是否出掌机，还是继续观望吧。

当要玩的游戏有很多时，会不会很快速地通关呢？

上海 凌翔

马修：会啊，所以有时候会打得特别累。

本来打算在年底前入手PSV，结果最近堂弟的手机荷包被偷了，我只能把买PSV的钱借给他，等他还钱了再买，哈哈！

珠海 钊哥

马修：啥也不说了，中国好堂兄。

打到了份麦当劳外送员的工作，希望可以顺利应职成功，毕竟用了110元去搞健康证和培训证，希望工作顺利，可以更加安心地支持正版，祝我工作顺利吧，小编们！

广州 洪哥

马修：勤工俭学，不错，加油，祝早日收全心仪的掌机和游戏。

4.5以上的烧录卡已经有了吗？大概要多少钱？如果没有要多久才会有？

巷南 喜闻乐见

马修：现在的3DS烧录卡只有Gateway及其仿制品，目前尚无一款能突破4.5的版本限制。至于什么时候……这个小编也很难说啊。

希望《口袋妖怪 X·Y》的资料篇不要分成两个版本。

厦门 亦樽

马修：从字母顺序上看应该不会，但是基加迪的能力又不像是主题神兽应有的能力，所以会不会像《黑2·白2》那样弄出不同的合体还真难说。

PSV破解无解了吗？

玉林 陈海松

马修：目前没有任何消息，主要是PSV的反破解工作也的确做得到位。

稿费待确认通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	姓名、收款方式、样书地址
空の银月团	208	玩家点评	王国之心 梦中诞生	姓名、收款方式
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

只言片语 PSV-2000，更轻，更薄，手感好。（北京 海豚）

上海 村长



北京 cher



马修：玩3DS的少年，发型是寸头还是齐刘海呢？

马修：据说现实中要有这种成绺的发型，要坚持最少一周不洗头。

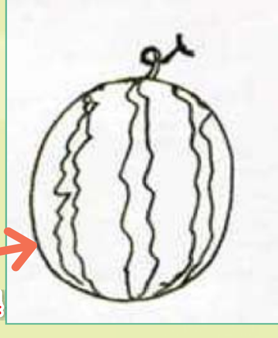
玉林 陈海松



马修：脑袋上开花的猫，的确够猥琐。

马修：这个经典的难以复制的笑容啊……

马修：根据本人的经验看，这个西瓜起码皮是薄的。



杭州 小黑



武汉 袁雅婷

pu pu pu ..

马修：这皮卡丘的营养有待加强啊。

广州 马勒个修

天气怎样？

小编们生活地区的天气怎么样啊，在杭州下沙读书的表示只有夏天和冬天，春秋几乎只有一个晚上的时间。

杭州 梁小东

胧月：你是说两天之内温差达到30度吗？有点不能想象。

库玛：11月初时套上T恤短裤就可以出门，吾辈的世界观已经得到了更新。但是12月还是冷到不得不穿上了冬装，忧伤，好想冬眠……

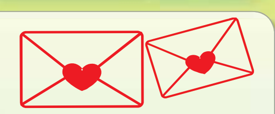
半夏：看了好看的冬装不能买的人和LS一起共享逆流成河的忧伤……



白菜：深圳的气候我已不想吐槽，都想不起来上次见到下雨是什么时候了……

马修：仔细想想，深圳从夏天到冬天之间有个秋高气爽的11月过渡，但冬天到夏天无论怎么想都是一觉醒来忽然夏天就来了，各种秋装都穿不住了……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。215、216辑，定价：14元；

《口袋玩家》：11、15、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、72辑，定价：18元。

《3DS专辑》： VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。《口袋玩家X·Y》完全攻略本，定价：45元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 《噬神者2》是很爽快的狩猎游戏，PSV上的大作。（长东 等风的旗）



栏目主持
阿鲁

冬至那天原本准备去吃羊肉，没想到心仪的那家店老早就爆满了，偌大的场子挤满了来吃羊肉的人，看来这过节应景吃饭跟放假出去旅游的性质是一样的，看来我只能忍到截稿完之后再去吃了。

如果我现在买3DS，以后用它玩那些新出的游戏，会不会出现机能跟不上卡带的情况？

湛江 黄观源

只要是3DS的游戏，都会根据3DS的机能来制作，因此是不会出现机能跟不上卡带的情况，完全不用担心。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS充电充不进去，指示灯也没有亮，怎么回事？

苍南 刘溪

指示灯不亮，说明电流并没有流通。建议这位读者先去另外找一个电源，排查一下是电源问题还是机器接口问题（别告诉我是插座问题）。另外注意机器版本也有影响，如果是日版机或美版机，请自配220V电源。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

刚入手个3DS LL不久，关于SD卡的事还不大明白。如果玩下载游戏，下载到SD卡中的游戏可以存入PC吗？就是说可以想玩什么游戏用一卡就可以满足吗？

广州 朱思远

只要单个游戏容量不超过SD卡，理论上一卡就能满足。不过并不能存入PC，如果你要玩其他游戏，容量又不够了，可以先把之前下载的游戏删除。下载过一次的游戏只要用同一台3DS，是可以从e商店重复下载的。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

小编你好，我家无线网络不是很好（关键是在卧室信号不好，去厅里怕爸妈看见），有时在e商店下载东西经常会卡住，按HOME键也没用，有时候往往要转很久，经常逼我强制关机。请问有没有什么快捷的方法退出或中断读取呢？

苏州 杨悦

卡住有可能是网络不好，如果是购买下载时，一般转个几分钟就会断开。但如果是登陆账号时间过长的话，建议将无线开关关闭然后再打开，一般来说起码可以退回系统界面，如果只是机器卡住的原因，那么快速地关闭再打开无线开关后，还可能会提示登陆完毕。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

与朋友在《怪物猎人》里加了好友，但建好房间后朋友看我的名片是参加不可，这是怎么回事？

贵州 张可可

可以点击笑脸图标查看一下设定里是否设定为公开自己的线上状态，若是设定为不公开（公开しない）的话其他人在游戏中查看你的名片会一直显示参加不可。

只言片语 考试和篮球赛一起向我奔来，我觉得我会顶不住的……（宁波 稀幻）

能给个《MH3G》平民护石的七星铳枪【玉冲】或ボルティックワ－クス用的打炮用装备吗？

汕头 梁恺杭

推荐装备见下表。

装备名称	镶嵌装饰品
头装备：スカルフェイス	—
胴装备：アグナZメイル	炮术珠【1】×2
腕装备：ガンキンZア－ム	强壁珠【1】、炮术珠【1】
腰装备：バンギスコイル	—
脚装备：アグナZグリ－ヴ	—
护石：自动防御+10	—
耐性值：火−6、水−2、冰6、雷−9、龙−9	
发动技能：ガ－ド性能+1、ガ－ド强化、心眼、炮术王、オ－トガ－ド	

★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS摔坏了，重新买了一台，但是搬家搬到最后一步时就卡住了。旧的那台显示出现错误然后中断了搬家，新的那台还显示在搬家。试了两次都是这样，是什么问题？

Email 自由骆驼

如果没有猜错，你旧的那台3DS应该是更新了7.0版本并且注册了任天堂网络ID吧？注册了ID之后进行搬家的话，最后一步会确认玩家在e商店当中的使用履历，这个过程耗时较长且对网速的要求很高，如果网速太慢很容易就会在确认过程中发生错误。建议你换个好一点的网络环境再试一次。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

我的PS3和PSV用的同一个账号，如果我PS3的PSN账号被BAN了，PSV也会被BAN吗？

都匀 冯笑梦

如果是账号被BAN那确实两边都不能用了，为了避免PSV受影响、特别是PSV的账号充过钱或购买过收费DLC的情况下，建议在玩破解PS3时另外新建一个账号，毕竟PS3换账号比PSV方便多了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

请问如何迅速提升《怪物猎人》的HR啊？我的才HR5，但看见别人有的都HR7、80了，有什么快速升级的方法么？

广东 魏巍

在《怪物猎人》中每做一个任务都会得到猎人点数，点数越多经验越多，HR也就越高。但在打完HR7的集会紧急任务（也就是蛇王龙）前这个经验是无法转换为相应等级的，打过紧急任务后才可以让HR解禁，之前所做任务积累下的点数都会反映在解禁后的HR上，也就是说解禁之前任务打得多的玩家很可能一解禁就直奔5、60级了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

《重装机兵4》葡萄园事件怎么攻略，要怎样才能做出园主最满意的酒？

潮安 王友润

葡萄馆（ブドウ馆）支线任务“ワインづくり”的具体完成步骤在215辑的“研究中心”里有详细说明，下面主要介绍怎样提高葡萄酒的质量。首先去“カイテン城”的帐篷里多买一些“ソ－ヴィニヨンの种”，其种出的赤霞珠葡萄专用于酿酒；收成阶段要耐心，直到调查提示“しわしわにしぼんで小さくなったブドウの实だ”表示葡萄没有水分后再采摘；踩踏阶段直到出现“かなりごつごつした感触だ”才终止；最后的推桶阶段先与NPC对话选择最长的一条槽，把木桶推上10个来回方能酿出“最高のワイン”。被允许自由通行后在馆主卧室右上角的衣橱里可以得到“大タルのカギ”。当然获得最高评价的方法并不绝对，上面的步骤仅供各位尚未酿出最佳葡萄酒的玩家们参考。



★•★•★•★•★•★•★•★•★

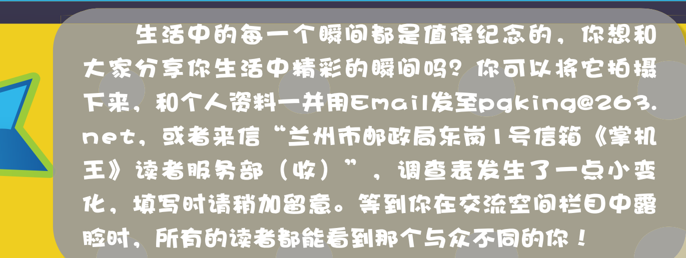
《口袋妖怪 X・Y》的对话和战斗动画可以加速跳过吗？感觉游戏节奏很拖拉的样子。

汕头 林少忠

点击下屏右下角的设定选项，里面的“话の速さ”可以调节对话的文字出现速度，选择“速い”为最快；“战斗アニメ”可以开启或关闭战斗动画，选择“みない”为关闭。这样游戏的节奏会有所加快。

只言片语 期待《灵魂献祭delta》——二叔出品，必属精品。（苏州 血祭狂歌）





※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

刘怡群　昵称：好多鱼

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《FF》、《初音》、《刺客信条》
地址：福建省泉州市永春县桃诚城东南街育兴路23号
邮编：362600　QQ：1597137833
Email：1597137833@qq.com
电话：15396382241
想说的话：高三党，再接再厉！

姜绮雯　昵称：枋之怀古

性别：女　年龄：17
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《弹丸轮破》、《新·光之神话》
地址：陕西省西安市阎良区鸿飞小区2125栋一单元二楼东户
邮编：710089　QQ：1551135475
Email：1551135475@qq.com
电话：13772064737
想说的话：《掌机王SP》加油！

董逢文　昵称：败走

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSL、3DS
喜欢的游戏：《牧场》、《魔法工厂》
地址：天津市河东区金湾花园20号楼1楼101
邮编：300010　QQ：2420720520
Email：2420720520@qq.com
电话：13042238386
想说的话：高中的学业颇重，欠的游戏债好多啊！

陈绍波

性别：男　年龄：23
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《FF》
地址：河南省洛阳市老城区苗南西路三号院二单元102
邮编：471000　QQ：744742825
Email：chen1989shao126015@126.com
电话：15138798861
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

骆俊炜　昵称：骆驼

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《MH》、《太鼓》
地址：浙江省宁波市宁海县园丁新村4幢402室
邮编：315600　QQ：597939161
Email：597939161@qq.com
想说的话：各位主编身体健康，家庭美满！大家一起交流“《MH》系列”！

只言片语　海贼迷，期待《海贼王 无限世界 红》。（厦门 Casey）

徐思凡　昵称：找豆子

性别：男　年龄：21
拥有掌机：iDSi
喜欢的游戏：《MH》
地址：云南省昆明市五华区龙泉路财大北院
邮编：650222　QQ：1239245954
Email：pokemon789@qq.com
电话：18669005617
想说的话：攒钱为《MH4》入3DS！

李洪涛　昵称：游戏胖胖

性别：男　年龄：29
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《火纹》
地址：安徽省蚌埠市蚌山区奋勇街131号2单元23号
邮编：233000　QQ：252908964
Email：ylpplht@126.com
电话：13721169625
想说的话：等事业有成了，能够一个人安静、悠闲地玩着自己想玩的游戏。

刘钊萌　昵称：影子

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《轨迹》、《噬神者》
地址：广东省广州市越秀区东风西路195号21栋208室
邮编：510182　QQ：1197079552
Email：1197079552@qq.com
电话：13610044423
想说的话：这是我寄的第二张回函表。

陶韬　昵称：小海猪

性别：男　年龄：27
拥有掌机：3DS、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》
地址：山东省济宁市市中区洸河路137号中国邮政储蓄银行济宁市分行会计部
邮编：272000　QQ：404946511
电话：18005375368
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

许维升　昵称：巍巍

性别：男　年龄：39
拥有掌机：PSP、3DS LL
喜欢的游戏：体育类
地址：内蒙古呼和浩特市回民区光明大街鑫潮小区C4东单元101号
邮编：010030
电话：13848140737
想说的话：《掌机王SP》，心中之王！

杨平乐　昵称：笛音

性别：男　年龄：27
拥有掌机：PSV、PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》
地址：广东省惠州市惠城区河南岸斑樟湖一横街2号未知海域
邮编：516001　QQ：673323901
电话：13414562262
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

王刚　昵称：Lucien

性别：男　年龄：29
拥有掌机：PSP、PSV、NDSi
喜欢的游戏：《轨迹》
地址：上海市普陀区绿杨路201弄25号201室
邮编：200331　QQ：365221578
Email：365221578@qq.com
电话：13761969021
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

童晔　昵称：炸鸡酥

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《啪嗒嘭》
地址：浙江省宁波市江东区贺丞新村8幢17号102室
邮编：315046　QQ：413072689
Email：413072689@qq.com
电话：13252446018
想说的话：希望同城机友一起玩。

只言片语　希望能出《噬神者2》的中文版，这样就能对剧情有更深的了解。（上海 村长）

小编寄语

半夏

★《全职高手》临近完结，几乎每一章都能让人又燃又泪，那些奋斗在荣耀中的职业选手都非常可敬，感谢作者带来如此棒的故事，目前起点有举办年末票选活动，小小吆喝一下，希望大家有空的都去投上一票。

★前几日终于去了念叨了好久的海洋公园，从最刺激的过山车下来之后整个人都不好了，我果然是老人家不适宜太剧烈的运动，水母馆超级治愈，看表演时还被抽中和海豹互动，真是非常幸运。

★《BASARA4》由于朋友突然回国最后还是没能买到幸村限定版，为什么其他人的限定版都那么好买，只有幸村在一个完全没听过的店铺预约呢，真是太讨厌了。

库玛

●等了大半年终于等到了“银他妈”的剧场版！迫不及待地看完又迫不及待地发了整天的花痴！果然只要有银桑我的少女心槽就可以瞬间MAX啊！明年干脆把银八老师那萌萌的手办也入了吧！不过就算从客观的角度来看，这次剧场版的剧情也很棒！无论是搞笑还是煽情的部分都远超我的期待！空知猩猩一定要长命百岁啊！然后在科技进步的未来某日被改造成生化机器人好啦！这样就不需要我用自己那有限的节操来换银他妈永不完结了（脑洞貌似实在太大，救命XD）！

●鲁叔前几天过生日，十分体贴地把公司惯例提供的蛋糕福利给换成了必胜客的披萨！对于超讨厌奶油蛋糕的我来说真是要山呼万岁！虽然也说过很多次了，但还是允许我在“小编寄语”里抱个大腿吧！鲁叔，生日快乐！XD

澄香（美编）

☆买了个泡花茶的茶壶，没想到一个这么简单的东西使用起来却这么不方便，这设计的也太不合理了。

☆某天休假去逛了传说中很有名的一个外贸服装批发市场，买了一堆也还是很便宜。没想到高兴的劲头还没过一回家发现裤子都破了几个洞，看来贪便宜没好结果。

胧月

★在深圳这种地方，有一种不管多冷只要穿厚了就输了的感觉。祝大家公历新年快乐，2014年圣诞有艳遇。

★做这辑的过程中发生了两件开心事：收到了两盒好吃的曲奇，托朋友买的口袋妖怪土豪金3DS LL终于寄到。然后发生了两件不开心的事：《大航海Ⅴ》公布，看了“李狗嗨2”的最后一集。

★鲁叔和苦妈竟然打算平安夜或圣诞节去香港玩（别误会，这俩人没奸情），理由是港澳通行证要到期了。我说，你们挑这日子过关，真是死都不知道怎么死的。

酷洛洛

★或者大家可能会觉得我在事后诸葛亮，但《心灵传说R》推出在PSV平台上时，我就觉得画面有点那么“不妥”——PSV画面明明可以更好呀，这不，果然出iOS版了。

★眼看三大运营商准备推出4G业务，在看看自己手上那被严格4G模块的联通iPhone 5c，看来是注定悲剧的了，真是生不逢时OTL。

sienna（美编）

◆最近身体欠佳诸事不顺，看来不宜出门呀，去洗个头洗到一半人家店里停水了，想着拿医保卡到绑定的医院就医，结果医院都拆了，不知所踪……

◆妹妹过得好潇洒呀，从老家飞过来和我们过一个节第二天就飞去三亚，要不要这样呀？刺激谁呀（无望看天）……

Juxi（美编）



◆公交站附近开了家早餐店，貌似员工都是一家人，每天经过都会去买个包子豆浆什么的，于是发现某位卖包子的大叔做生意很不靠谱，总共不到十次就有两次多找钱，其中几次还不用找钱，五块钱以内都会找错，本人真是没什么想法了。大叔这么慷慨，难怪生意这么好了。

马修

◆拿出当年做《口袋妖怪十年特辑》的劲头，再度完成了《口袋妖怪X·Y完全攻略本》，还请各位口袋玩家们多多捧场！

◆做完攻略本最大的感受就是觉不够睡，怎么补也补不回来的感觉，果然岁数大了哎。

◆因为事情多，慢慢腾腾也终于把《口袋妖怪Y》通关了，接下来就是慢慢的收集和培养过程了。《口袋妖怪银行》快点来吧，让我把新旧口袋妖怪一起培养起来！

◆《重装机兵4》遭遇了一只和山一样大的军舰恐龙，不拦截不闪避可我就是打不死它，结果被活活灭队……这压力山大的战斗啊，好赞！

◆玩了PS3版的《真·高达无双》后又玩了PSV版，意外地发现PSV版看着比PS3版还要细腻些，大概是屏幕小所以锯齿不那么明显吧。

◆深圳的天气冷得极其突然，原本是穿短袖会觉得冷，换上长袖还是冷，然后里面套上保暖衬衣外面穿毛质外套还是冷，最后把毛衣毛裤都装备上，这才算不冷了。

阿鲁

■最近用PSV玩《Cytus》突然发现，屏幕任意位置靠得较近的双键同时按下的情况很容易按不到，给人的感觉就是多点触摸做得太粗糙，无法同时识别靠得较近的两个点，看着各种莫名其妙的Miss，心里一阵乱烦有木有！

■《Legal High》第二季完结，撒花！总体来说还是不错的，而且越到后面越精彩，剧透这种不道德的行为咱自然不会做，我只能说古美门这角色越来越贱了。

苍穹

◎12月1日深圳购书中心全面停业，实体书店越来越难做是不争的事实，除了面对网店价格上的冲击外，铺面、仓储、运输等成本都日益高涨，电子书的崛起也是一大诱因。而作为一个读者，我始终喜欢手捧书籍的实在感。

◎《大航海时代Ⅴ》终于公布，平台为PC网页游戏……作为系列老玩家此时的心情，可借用鲁迅先生的一段句式来表达——我向来是不惮以最坏的恶意来推测某些厂商的，然而我还不料，也不信竟会下劣凶残到这地步。

◎2013年即将过去，来年个人最期待的家用机游戏是三上真司的《邪恶深处》，而掌机平台则无疑是《俺尸2》。

虫无兮

●某个周末和昔日战友去吃火锅，席间收到手信才知道他12月初刚去日本玩了10天，就为了去看红叶。富士山、清水寺、伏见稻荷神社、岚山、秋叶原都转了一圈，也去了不少地方。“这一趟花了多少？”我默默问道。“不多，我本来还以为要两万的，只花了一万五。”——同样是一起玩过牌的小伙伴咋做人的差距这么大呢！

●在我写下这段文字的时候，上文提到的战友正在经历他2013年最后一个工作日，接下来他将休假半个月回老家，换句话说他这个月只上了一周班……

●最近这段时间有很多同事生日，从11月底到现在已经看过至少七八个蛋糕，其密集程度着实令人费解，让我不禁有了“射手座适合当编辑”这种毫无依据的想法。

●对于《塞尔达无双》我只有一句话：能有多少个可操作角色？

白菜

□做“漫游指南针”顺便补番，才发现原来自己十月错过了那么多好番，现在正在每天晚上恶补中。推荐几个朋友看《斩服少女》，获得了一致好评。看来大家骨子里都是热血系的。

□成功融入某《BBCP》群中，每天与各路大神交手，才知道自己基本功各种不足。没有角色对策，打得过的对手也变得打不过了。格斗游戏果然忌讳小圈子闭门造车，多练多想多打才是进步的惟一路径。

□当我被桌上的小电扇吹到冷风割面的时候，我才意识到原来深圳入冬了……

乌冬

◆《LEGAL HIGH 2》给我的感觉虽然整体不如第一部，不过大结局还是挺有看点，特别是羽生那么执着于古美门的理由真是差点没让人一口咖啡喷到屏幕上，另外还有女主的成长，真是越来越有女版古美门的风格了，期待第三部（如果有的话）女主把男主的不败神话打破。

◆作为2013年最后一本《掌机王SP》，这里来回顾一下这一年里自己印象最深刻的事吧。最先要说的毫无疑问就是AKB总选举中指原莉乃获得第一位了，说实话去年宅姐移籍HKT真是一个不小的打击，不过凭借自身的努力，她又从低谷重新爬了上来，并登上了第一的宝座，真是没有比这个更能振奋人心了。第二个印象深刻的是《MH4》的发售，趁此机会入手了《MH4》限定版3DS LL，同时本作也顺理成章成为了今年自己玩的时间最长的游戏，相信在2014年游戏时间也会增涨下去。

咕噜（美编）

◆隔壁公司已经被出租出去了，现在正在紧张的装修中，不知年前会不会进驻，厕所的排队情况又要开始了！

◆我家对面的有一栋4层楼的厂房，某天3楼的机房突然大火，火苗一直向窗户外面窜，火势很大。小区和厂房仅仅是一墙之隔。生怕大火会蔓延过来，好在消防员及时赶到，把火扑灭。最后火烧的情况是3楼的机房整个窗户都烧没了，还把4楼的空调外机给烤化了。整个小区里都弥漫着烟熏的味道，让人喘不过气来。

◆现在天气寒冷，天干物燥，小心火烛。

◆吃货们注意啦！纪录片《舌尖上的中国》第二季明年即将开播，好期待！



吐槽记事簿

栏目主持：库玛

（在开始做本辑吐槽记事簿前，编辑部弥漫着一股昏昏欲睡的氛围……）

库玛

来做吐槽吧！不然真的就要睡着了 _(: з 」∠)_

阿鲁

你就不组织下语言给出话题？

库玛

哎呀，吐槽就是要随心所欲一点啦，弄那么正式干嘛。就是在昏昏欲睡的下午，丢一个名义上的话题想到哪儿说到哪儿啦！来吧，第一个话题由重庆的唐剑提供：在成为小编前大家理想的工作都是什么呢？

苍穹

抱歉，就是文字编辑。_(: з 」∠)_

马修

小编。

阿鲁

我从毕业就在家里等着进编辑部。

白菜

科学家。

库玛

毛老师居然是当科学家，想说当漫画家的我活生生把话咽回去了……

白菜

小学一年级嘛！

苍穹

要是没当成游戏编辑就准备去电影杂志当编辑。_(: з 」∠)_

胧月

居然没人想躺着数钱？

阿鲁

躺着数钱是梦想，不是工作。

马修

我当时是逼得要换工作，如果没能来编辑部，我叔叔当时要让我跟一位冯姓的国画大师学画老虎……

库玛

啊哈哈哈哈，画老虎 XD！

马修

是，画一张虎顶我十年工作收入。

库玛

但是当编辑还真不是想当就能当的，感觉也挺看机缘巧合的，我都没想到今年我能成为编辑……

马修

之前想象是成为啥？

库玛

现实点来说的话，我今年要没当成编辑可能就是在成为圣斗士的路上吧。（远目……）

苍穹

我说了你运气好。

库玛

我也觉得我运气挺好的……_(: з 」∠)_

阿鲁

那是，你看好多撰稿人等了好多年都没当成编辑。

苍穹

我准备了两年的时间才得到这么一个机会……_(: з 」∠)_

库玛

我也很惶恐，而且来了之后那么飞扬跋扈后你们都没赶我走。

阿鲁

我也在家待了两年时间才被招进来的。

库玛

所以，很惶恐啊，没有成为编辑的人生规划的我，居然在没有当家里蹲的情况下就成为了编辑，今年的好运都用完了吧……不过你们这些人生赢家不都是想当编辑就当了编辑么……

苍穹

这是你看问题的角度。想当编辑就当编辑了——另一个角度是：一直努力直到成为了编辑。

阿鲁

什么叫想当编辑就当编辑？如果真是这样我就不用在家待两年了。

马修

还真不是想当就当，之前至少当了一整年的撰稿人，每辑《掌机王》上最少写一个“自由谈”和“专题”。

虫无兮

我也在家待了半年。

白菜

 在家待了两年真对不起……

胧月

毛老师在家待了两年，努力和在职编辑搞好关系。

苍穹

前一段倒是有几个读者跟我说要投简历，但是完全不了解要做些什么准备。年轻人们还是要规划好啊（捋胡须）。

阿鲁

你就跟他们说要有连续工作 60 小时以上的觉悟就行了！

胧月

现在有想投简历的人不如让他们先投稿。

苍穹

那必然的 我专职折磨……不对，磨练新人。

虫无兮

咦？我进来时就有《海腹川背》看来不是巧合……

库玛

你当时也没有磨练我啊……

苍穹

你不需要磨练了。

库玛

有点感动！！！

阿鲁

所以他现在开始折磨你啊。

苍穹

反正都是破罐子破摔。

库玛
毛线！原来你们平时那么欺负我，就是因为我运气太好就来这里当编辑的原因了吧……_(:з」∠)_
苍穹
不，是你的体质问题。
白菜
不，是你的体质问题。
虫无兮
不，是你的体质问题。
库玛
嗯，我意识到问题所在了（才怪）。
苍穹
你把《忍龙2》给白了，我们就都顶礼膜拜了。
库玛
诶，帮你们舒缓工作压力的我是多么伟大（昂头）。
胧月
所以，你还留在这里。
虫无兮
这就是"记事簿"的存在意义。
苍穹
话题又跑偏了。
库玛
对啊，还有一个人没说。乌冬呢？
虫无兮
乌冬就是要个有网速的地方打《高达》吧。
胧月
乌冬以前是网编。
阿鲁
乌冬以前不是游戏店小哥么？
库玛
果然神秘……
白菜
神秘的人……
乌冬
啥？
阿鲁
乌冬，有人说你是XX网的网编。
苍穹
我怎么浮现出了"你好，要不要配台电脑"的画面。
乌冬
……
白菜
不能说太细。
库玛
这么神秘，以前一定是干过什么见不得人的事。_(:з」∠)_
阿鲁
那是，以前肯定卖过二手机器给小朋友。
苍穹
你就这么黑带你打《MH》的乌冬？

乌冬
苦壕就知道欺负我这种老实人。
库玛
好啦，下个月就可以回家过年啦，介于我和毛老师、鲁叔都要长途跋涉回家，就通过下一个话题学习点人生经验吧。上海的戎静侃想问小编们：出行乘车的时候都玩些什么游戏？不玩游戏的话是怎么打发路上时间的呢？
苍穹
坐地铁的时候都要校稿，白头发越来越多，你伤不起。
虫无兮
有高铁了，今后一觉醒来就到家了，告别发呆5小时的车程。
库玛
所以一般很少人在路上玩游戏？都校稿和发呆么……_(:з」∠)_
苍穹
玩啊，不校稿就玩游戏，不然干嘛？
库玛
还可以刷微博。
苍穹
还在用非智能机的吊丝飘过。
马修
平常玩啥，车上玩啥呗。反正是掌机为主。
白菜
飞机除去起飞降落的时间，大概能玩2个小时不到，就随便找个RPG折腾一下咯。
阿鲁
现在坐车一般就把手机掏出来看小说。
白菜
平时上地铁也没几站路，看看手机漫画就过了。
库玛
都没人看书的么？还有看电影什么的。
虫无兮
主要高速公路路况太差，坐车时看书会吐。坐飞机时就还好。
胧月
不看书，听书。
阿鲁
坐飞机一般就玩音乐游戏，感觉在飞机上手感超好，很容易全连歌曲。
白菜
人家空姐走到旁边问他要不要喝饮料，都被他直接无视。
库玛
我反而坐飞机的时候玩不了游戏，上次回家再飞机上打《怪物猎人》来着，结果不知道是不是坐姿不舒服，打得烂得不堪入目。

胧月

说得好像不坐飞机打很好似的。
库玛
嗯……会比那个挫样好一些。_(:з」∠)_
库玛
那这次要回家的谁花的时间最长？
虫无兮
我坐飞机全程就40分钟，有时空姐连水都不给我……该问问马修。
马修
一天两夜……
苍穹
马修今年应该不回家的吧？
马修
回家啊。
苍穹


看来本部门就我留守深圳了。
库玛
哈哈，连编辑部的守护神乌冬都走了。_(:з」∠)_
苍穹
地缚灵乌冬。
白菜
坐长时间火车，得有伴，不然太痛苦。
苍穹
会心一击……
马修
没伴可以找啊。长久的找不到，临时的还是可以的，一起打牌嗑瓜子聊天。
虫无兮
找个可以联机刷奖杯的。
阿鲁
就算有伴我也不愿意把回家的时间浪费在坐车上。
白菜
移动设备不能充电，没人说话聊天，上厕所去餐车路上堵死人没地方下脚，车一抖打游戏看书都头晕，除了睡觉没啥事儿好干。
库玛
对的……
苍穹
可以参禅……=_,=
虫无兮
我有时会冥想。
库玛
你们果然心有灵犀，我很欣慰。

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！



栏目主持：马修

掌机王自由谈

身边的事物总是在不经意间发生着变化，就如我们玩的游戏的进化一样。而与游戏相关的购买游戏的方式其实也是一直在变化着，本文收录的稿件的作者是个FC时代走过来的玩家，经历了去商场、去游戏店、去省城、邮购……直到今天的网购，购买的游戏也从盗版转为正版。留意身边，把你所经历的事物也写成稿件发来，和大家一同分享吧！

十六年游戏购买变迁史

文 李君

最近的3DS小黄纸换游戏的活动，让笔者把《花与生物立体图鉴》、《绘心教室2》这些不玩心里痒痒、想玩又不舍得花二三百元去买的游戏收入了3DS中。而就在笔者在交换下载这些游戏时，在网店买的《口袋妖怪 Y》也已经送到了。外面虽然晴空万里但毕竟是冬天，早已是寒冷入骨，不禁想到以前在这个季节穿戴厚实出门去游戏店买游戏换游戏的情景，遂撰文一篇，记录下自己、相信也是很多老玩家买游戏的经历。

1.去商场里看FC卡

最先让本人萌生买游戏欲望的，是初中时老爸买来FC之后，一个黑色的大机器，手柄塞在两边，当时觉得这机器的造型比弟弟家那台高端大气上档次，更不用说和同学刘大国家那台红白颜色且手柄右边只有两个按键的东西了——现在才知道，当时最看不上眼的红白色俩按键的是正宗的FC，弟弟家那个则是台湾厂商组装的，而我那自认为特高大上的那个是大陆山寨台湾组装机的，也就是所谓的“寨中寨”。别管那台机器多山寨，但对本人的意义无疑是巨大的，只是老爸对游戏的要求非常低，连游戏都没额外买，只有一盘买机器时送的合卡，里面有《小蜜蜂》、《坦克大战》、《B计划》这些，而且老爸玩得津津乐道，反倒是本人要在周末去和同学朋友借卡或换卡来玩。但借的换的终究不是自己的，而我家的游戏卡又不怎么耐玩，所以经常被人一句话就要了回去，因此经常去商场的电子游戏柜台前去看游戏卡。

1992年的时候我老家那里还没有专门的游戏专卖店，但在市中心的商场里却有不少卖游戏机和游戏卡的柜台，而且大都放个电视展示游戏，我就一边看着电视里的演示和柜台里一片黄的卡带，一边想象自己该怎么攒钱，把心仪的游戏卡给买下来。

最开始我想买的是《魂斗罗》、《赤影战士》那些，当时一盘卡卖多少钱已经忘了，总之是尝试攒钱，然后没等攒一半，发现竟然有街机的《街头霸王》了，虽然只能选4个人但看着相当不错，于是

确立了新的攒钱目标，结果又看到了《九人街霸》……但我这人从来有决心没行动，而且相比在家每周末两个小时的游戏时间，我每天还可以在午饭后去包机房玩半小时，当然包括我想买的那些游戏，因此实质上我没有多大的攒钱动力。真正让我下定决心不得不攒钱的，是街机移植版《三国志 吞食天地2》，当时在商场看演示时一下被惊呆了，尤其是片头还是全中文的——街机版也是日文的啊，不过价格很高：135元，在当时顶两盘不错的合卡了。而让我决心自己买的真正原因是我常去的那些包机房没有一家有这个游戏，包机房的老板们一听价格就都缩了。

当然，有决心、没行动是本人一直以来的习惯，一直到商场的那个柜台转行卖小音箱，我也没把钱攒下来，不过当日后通过模拟器玩到了那传说中的FC版《三国志 吞食天地2》时，竟然也庆幸自己当时行动力不足，否则节衣缩食还被这种级别的山寨烂作给坑那才叫惨。

等到我自己终于开始掏钱买卡，已经是高考结束后了，当时家用机已经是PS和SS争霸的时代，买机器自然不敢奢望，但买游戏还是可以的，从老家市中心一个卖盗版书、盗版盘、盗版游戏的文化一条商业街的地摊上，终于花50元买到了期盼已久的《九人街霸》，不用任何偷偷摸摸，随便玩。虽然那些摊位都是可以换游戏的，但那盘《九人街霸》一直没有换出去，后来反倒是买的《荆轲新传》换了《封神榜》又换了《重装机兵》。尽管我最早的RPG不是在FC上玩的，但最早的游戏，却是买的FC卡。



▲这便是笔者人生中买的第一款游戏。

2.去游戏店买卡

我们那的游戏店几乎是和游戏杂志同步出现的，至今还记得高中时买了一本游戏杂志后没多久，在市中心的几个繁华位置便都有了好几家游戏店，那个时候PS这些的还没影，游戏店以卖MD卡为主，至今还记得当时游戏店窗子上贴的《三国志Ⅲ》海报上的吕布和当时电视剧《三国演义》中的吕布极其神似。除了MD也卖FC，至于SFC，加上磁碟机4000多元的东西在当时那是一般家庭绝对无力负担的奢侈品。现在买个几千的手机自认为是奢侈品肯定会被人笑话井底蛙，当时敢花4000多买套游戏机的，说是奢侈品谁也没有异议，所以很多游戏店根本不卖，除非兼做包机房生意。

和初中时去商场看FC卡一样，高中时我便去游戏店看MD，没错，只有MD，有《超级街头霸王2》、《怒之铁拳》和《侍魂》的MD。SFC一来接触得少无甚感情，二来当时SFC上大牌的SLG、RPG这些还从未接触过，所以长期以来都在盘算怎么攒钱买MD——和之前计划买FC卡一样，当时的计划还是一直停留在计划阶段，高中时候虽然父母管得不是很严，但日常也需要零花钱去看漫画、打街机、去包机房打游戏……总之，钱没攒下。

后来开始在游戏店买卡，就已经是买GB时候了，虽然听着相当早，但实际上也是在高考之后的那个暑假，或者说是在那个暑假的后半期，我终于可以从游戏店买来一直很想入手的GB。虽然钱到位得蛮早的，但一直处于买得起机器买不起游戏的尴尬处境，当时的主机是389元，游戏是198元，而一般家庭月收入能到1000已经相当不错了。



和过去比，现在买主机+正版游戏比当年实际上买盗版卡要轻松很多。当时已经买了FC的《九人街霸》，天天打得不亦乐乎；而GB这上面，却可以玩到《侍魂3》和《95格斗之王》，加上还有其他游戏可玩，对当时的本人来说，那个高考后的暑假，这迟来的FC+GB的组合让一直期盼可以不被管束地玩游戏的我非常满足。

3.邮购买卡

大概是在买了GB后的半年，我开始接触了RPG，叫《魔法骑士》，三个妹子做主角，放大招还带语音，然后便喜欢上了这个类型。而后为了在电视上玩，就买了前面说的三个FC上的RPG，其中对本人影响最深的自然是《重装机兵》。而差不多在同一时候，GB上也玩了对本人影响至深的又一大系列——《口袋妖怪》。那之后，在一次次的丢档和重打的收集育成乐趣体验中，玩到了GBC发售。GBC的首发价格是700多，在当时来说还是挺贵的，我那台还是一个已经很熟悉的游戏店老板帮带的，但到了《口袋妖怪 金·银》发售的时候，小城市的进货渠道问题便体现出来了，游戏店的老板无一不对我说游戏太抢手根本进不到，而且价格也会相当高……

于是我尝试了非常冒险的购买方式：根据游戏杂志上的广告来邮购。我从1995年开始买游戏杂志，游戏杂志上的广告也是本人YY攒钱买游戏买机器的一个消息来源，但我也清楚，真把钱汇过去对方有不给发货的可能，就算告也不清楚流程，而且隐约感觉如果真发生纠纷去告那店家花的钱也绝对不是我这等穷学生能负担得起的……但是我太想玩《金·银》、而广告上98的价格又太诱人，最终我咬咬牙，去邮局把钱按照地址寄过去，然后便按照广告上的电话打过去和对方说“本人汇款请注意查收”一类的话，便开始了忐忑不安的等待，而那之后，我也多次给远在北京的那个游戏店打电话，确认是否收到汇款、是否发货……

还好，一个月后我收到了《口袋妖怪 金·银》，悬了许久的心也终于放下了。看杂志攻略上写，这作有了时间功能和昼夜系统，而本人的《金》虽然也会走时间，但昼夜却不像攻略里所说和现实同步……反正不影响流程，开心玩吧。当时还没有正版盗版的概念，后来才知道我那90多元的卡也好，之前190的合卡也好，其实都是盗版卡，而这次运气好，买的盗版卡竟然也走时间，之后的任何一盘盗版《金·银》便都没有此功能了。

这之后，邮购买卡成为了我购买游戏的又一大途径，汇款出去后满心期待等待一个月收到心仪的游戏，那种感觉相当美妙，而最终停止这种购买方式并不是因为其他渠道兴起，而是我最初的担心竟然成为了现实，大致流程是本人轻信低价汇款、游戏店迟迟不发货、打电话询问被要求再汇200若退款扣10%、向游戏杂志投诉被告之和他们无关……虽然数次想过举报，但急于玩到新掌机的心理还是战胜了维权心，最终选择汇出200，等来了这台承载着一段不快记忆的GBA。而那之后，我再没邮购过游戏卡，那本看了七年的游戏杂志，也从此告别。

4.去省城买卡

2000年，《口袋妖怪 水晶》发售了，兴致勃勃的本人自然要去游戏店去买卡玩，而游戏店老板这次也超热心，进的清一色都是中文版！没错，是中文版，那种满屏乱码、每个中文字你都认识但组合起来你完全不知道在说什么的中文版，忍了一段时间利用捉幻兽的BUG捉到雪拉比后，便拿着这张卡打算换日文版，没想到被老板告知：没有日文版，只有中文版。无奈只好去别的游戏店，得到的答复亦是如此。于是翻开游戏杂志寻找——当时还没出邮购GBA的恶心事，但也还是没有找到日文原版的《口袋妖怪 水晶》。无奈之下做了一个疯狂的决定，在某个下了夜班后的休息日，我揣上500元，抱着没有盗版花高价买正版也要玩日文原版的心情，一大早便踏上了去省城的列车。

到省城时已经是10点多，照例先逛了火车站附近的电子市场，接着坐车去稍远些的电子市场，然后按照游戏杂志上刊登广告的该城市的游戏店都找个遍，足足用了一整天的时间，也还是没有，只有盗版中文，没有日文版，更没有正版。到家的时候天已经黑了，而为了避免白跑一趟，在最后探访的

那家游戏店，我还是买了看似不错的《热斗97格斗之王》，却发现完全是个山寨坑爹之作……这一趟下来不仅一无所获，还花冤枉钱买个山寨游戏。



▲四盘第二代的《口袋》，最终还是没能买到非中文版的《水晶》。

5.在游戏店买正版

大学毕业后在老家的国企上了三年班，这段时间完全恢复了邮购买卡之前的状态：一趟一趟去游戏店换卡或买卡。与以前不同的是，由于网络初步普及，我的业余时间还有不少放在了网吧——不过并没影响游戏时间，只是把大学时候和酒肉朋友隔三差五聚在一起吃喝吹牛的时间给用来上网了，毕竟在当时刚上班，小年轻一下班就去和老师傅们喝酒胡侃好说不好听，不过在那个《反恐》、《传奇》陆续兴起的年代，我并没有随大流去打那些游戏，而是泡论坛的游戏版块，和大家聊掌机游戏。等混了三年可以和父辈的老同事们一起喝酒吹牛称兄道弟时，却因为受不了老企业的条条框框，索性辞职去了深圳。到深圳最大的感受就是：游戏店多，尤其是有卖正版游戏的——毕竟当时也看了几年游戏杂志，对正版盗版的概念还是有的。

但刚入职时薪水还不是很高，因此那300多的正版卡还是要斟酌再三，最终决定把自己特别期待的《口袋妖怪 绿宝石》作为人生中第一张正版，那个时候我已经非常喜爱《口袋妖怪》，至今所买的任天堂掌机中，除了最早的GB，每一部都有明确的目的，那就是玩《口袋妖怪》，包括现在的3DS也是如此。而我那第一盘正版《口袋》，不仅买到，还是发售当天便拿到，因此意义巨大，我第一次在发售当日便玩到自己最喜爱的游戏、而且还支持了正版。之所以能赶在发售当日，是因为有个同事也非常喜欢《口袋妖怪》，当我问这哥们之前的《火红·叶绿》如何买到时，他眉飞色舞地把整个详细流程告诉了我，因此在《绿宝石》发售这天，我有意没和他打招呼，决定赶在他前面把正版《绿宝石》先于他买到。我如愿以偿，而且老板告诉我，这是目前惟一一张从香港带过来的正版《绿宝石》。我兴奋地差点玩了个通宵，当第二天黑着眼圈向那位同样喜好《口袋》的同事兴奋地讲述了自己人生中第一次购买正版卡的经历时，这位同事一脸黑线——我买的《绿宝石》其实是店家专门给他进的，店家因为听说我是他同事，以为我是帮忙来取游戏的，就卖给我了……

那年年末，NDS和PSP双双发售，我也第一次在首发日入手了最新的掌机，而从那时开始，我也开始大量地买起了正版，尤其是《超级大战争DS》发售时，在国内都算第一时间买到的本人更是兴奋异常。对于我这样有深厚游戏情结的玩家来说，这其实是对自己游戏人生的一种非常现实的肯定。



6.朋友帮带

2008年，常去的那些游戏店因为某种原因而无法第一时间进到游戏，那个时候去游戏店问，店员每次都会一脸无奈：“没办法啊……”好在当时认识了一个同样超喜爱《口袋妖怪》的朋友，他在深圳长大，操着一口广东口音的普通话，一直习惯于去香港

买游戏。在得知我为买不到《口袋妖怪 白金》首发而烦恼时，这个哥们很热情地跟我说：“我帮你带！反正我也要去香港买。”我自然是感激不尽——当时我已来深圳多年，但户口在老家、办港澳通行证太麻烦所以一直没办，能有这样的朋友去香港帮忙带实在是再好不过了。

从这次起，以后的《口袋妖怪 心金》和《口袋妖怪 黑》，也都是委托这位朋友从香港给带过来，虽然有时比首发入手要慢几天，但起码也算能第一时间玩到了。

7.迟来的网购习惯



大概是买《高达无双2》的时候吧，由于游戏店没进到，使得我不得不网——之所以说“不得不”，是因为之前在网购平台的账号早已忘记，所以索性不用，加上之前邮购被坑、早年上网又被该购物平台的刷屏广告恶心过，因此对这种并非一手交钱一手拿货的交易还是打心眼里不放心。反正守着深圳这么多游戏店，还怕买不到游戏？

但是2008年开始，事实告诉我：有时就是买不到游戏。而前面说的找朋友去香港帮忙带，细心的朋友们应该也发现了：为什么只带《口袋妖怪》？原因是那位朋友只有在买《口袋妖怪》时才会专程去香港，我想买《街头霸王4》、想买《真・三国无双5》，想买《高达无双2》，都没法去求人，总不能让朋友专程为我这跑一趟不是？于是只好尝试把密码找回，网购。

在开始几次网购的时候，总觉得邮费是最不值当的支出，尤其是卖家也在深圳时，更觉得应该去取货省下邮费。不过大多数的网店是没这当面交易的业务的，所以我也只好一肚子怨气地支付了快递费的同时，等第二天游戏送到……而这之后，我竟然也熟悉了这种购买方式，当然也不止一次愣头愣脑地问店方是否可以取货以省快递费……直到有一天一个在深圳罗湖的店主让我茅塞顿开，他对我说：“你坐地铁过来取，往返车费也不止10元吧……”如此我才把这笔账给掰扯明白，也觉得自己一直以来为那10多元的邮费斤斤计较觉得奇怪而好笑。

而与网购游戏另一个相关的，就是点卡，之前在PS3和Wii上数次充值PSN和Wiiware都用自己的VITA信用卡，直到有次查明细发现每笔交易还有日元转美元的额外支出时，才果断停用了VISA信用卡充值，好在当时已经习惯网购，所以也很快尝到了网购点卡充值的便捷。



▲最近网购的《重装机兵4》。

如今我也已经完全习惯了网购，偶尔也会回想起10年多前那个顶着大雪骑着自行车去游戏店买游戏、刚刚下过夜班便强打精神去省城转悠找游戏的自己，以及邮购遭遇奸商那段时间气急败坏地给奸商打电话怒斥……昔日老家的游戏店已经不知搬到哪去了，而曾经去省城拜访的那些游戏店也大都不在，至于那个奸商乃至刊登那个广告的杂志亦都不复存在，时间的流逝涤荡了所有的愤怒和不快，留下的回忆除了美好更多的是感慨，以后购买游戏到底还会多便捷暂时无法想象，只希望在越来越便捷的购买方式选择中，能有更多的玩家体验到游戏的快乐。



玩家点评

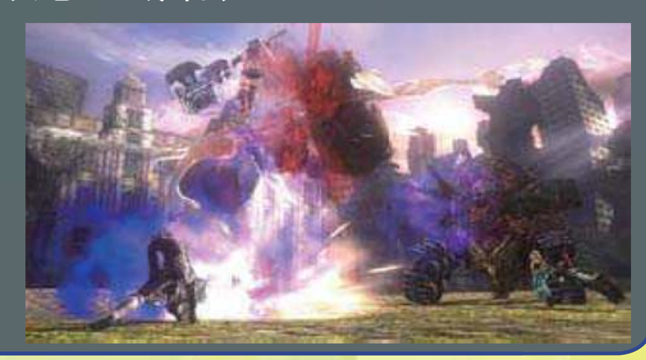
PSV **噬神者2**

厂商：NBGI　类型：ACT

评论人：nyx-eiji　评分：

由NBGI制作的“《噬神者》系列”距离上作《爆裂》的发售已有3年之久，正可谓三年磨一剑。在延续一贯的高速狩猎的风格之上，本作的进化可以说上升了一个档次。

本作的背景设定在前作的三年之后，全新的主角、声优、场景、怪物，即便没有玩过前作也可以完整体验本作的全新要素。游戏保留着前两作原有的特点，在不断切换武器的同时带来连贯爽快的击杀感，与此同时本作增加了两种截然不同的武器，蓄力枪与喷射锤，共斗的策略性也因此发生诸多变化，新的血技系统也使得战斗越发爽快。丰富的支线剧情和日后新增的任务都会为本作增色不少。全新的噬神者们也都转为CG风格，人物的表情可圈可点。游戏中制作众多服装的系统则再次提升了本作的卖相。联机部分略有遗憾，目前最多只支持4人面连，希望日后会有联机补丁推出。不过即便没有小伙伴，也可运用游戏中的强力NPC联携作战。无论如何，这是目前PSV平台最为出色的共斗游戏，拿起手中的武器，加入到特殊部队中来，与荒神在这大地之上战斗去吧！



3DS **重装机兵4**

厂商：角川Games　类型：RPG

评论人：沙漠狐　评分：9

自从“Metal Max”这个名字恢复，热爱废土战车的玩家们便有福了，之前在NDS上两度出击，这次的第四代直接出在了3DS上，画面的提升就不是一点半点，无论是战斗时火花飞溅的特效，还是地图上的效果，4代在画面上已经全面超越了同为3D的PS2的《沙尘之锁》。而音乐，则承袭了系列一贯的风格，或激烈，或悠扬，或大气，人语配音则比想象中要好得多。当然，画面和音乐的表现只是外在的调剂。而在系列的灵魂——战车与赏金首上，本作也做得极其出色，种类依旧丰富，打法也多种多样，尤其是三个赏金首一起出现的一战令人印象深刻。战车上来说，也是各具特色，但有些实在奇葩，倒不是说“姐姐摩托”，而是那种十字炮塔实在是太奇怪了。游戏的DLC设定得很讨巧，一方面完全不影响游戏所以不会让玩家不满，但同时也让老玩家有强烈的购买冲动从而愿打愿挨、玩家厂商都高兴。而扣的这一分，则是扣在地图画面放到最大后还是有些拖慢上，该不足固然可以埋怨机能，但还是觉得这方面本可以优化好的……



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

圣诞过去以后，两个平台暂时都较为冷清，月底到1月上旬除了《FFX/X-2 HD版》外鲜有重量级游戏，当然用着日版机的3DS玩家可以正式领略《众神的三角力量2》了。就目前来看，双平台在明年的发售列表都不算太好看，可以期待一下新年过后会有什么作品问世。对于掌机玩家来说，若索尼和任天堂都“过分”地去重视家用机，当然不能算好事，掌机和家用机的良性互动才是我们希望看到的。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年12月					
26日	塞尔达传说 众神的三角力量2	ゼルダの传说 神々のトライフォース2	Nintendo	A・AVG	4800日元
26日	塞尔达传说 众神的三角力量2（e商店下载）	ゼルダの传说 神々のトライフォース2	Nintendo	A・AVG	4800日元
未定	钢铁帝国	钢铁帝国	Starfish SD	STG	售价未定
2014年1月					
11日	星之卡比 三重华丽	星のカービィ トリプルデラックス	Nintendo	ACT	4800日元
14日	不朽之刃	AeternoBlade	Corecell Technology	ACT	售价未定
16日	维他命X 进化 强化版	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher	AVG	4179日元
16日	维他命X 进化 强化版（e商店下载）	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher	AVG	4179日元
23日	羽 重返伊甸之兽	Karous–The Beast of Re：Eden–	Klon	STG	6090日元
30日	斗神都市	斗神都市	Image Epoch	RPG	6279日元
30日	斗神都市（e商店下载）	斗神都市	Image Epoch	RPG	5600日元
2014年2月					
6日	勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键	Square Enix	RPG	5490日元
6日	勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥（e商店下载）	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键	Square Enix	RPG	5490日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块（e商店下载）	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
7日	勇气原点	Bravely Default	Nintendo	RPG	39.99美元
13日	魔笛 新世界	マギ 新たなる世界	NBGI	A・RPG	5980日元
13日	魔笛 新世界（e商店下载）	マギ 新たなる世界	NBGI	A・RPG	5980日元
13日	A列车行进3D	A列车で行こう3D	Artdink	SLG	6090日元
20日	黑子的篮球 迈向胜利的轨迹	黑子のバスケ 胜利へのキセキ	NBGI	类型未定	5980日元
27日	化石挖掘者 无限齿轮	カセキホリダー ムゲンギア	Nintendo	RPG	4800日元
27日	化石挖掘者 无限齿轮（e商店下载）	カセキホリダー ムゲンギア	Nintendo	RPG	4800日元
27日	牧场物语 连结新天地	牧场物语 つながる新天地	Marvelous AQL	SLG	5040日元
28日	雷顿教授与超文明A的遗产	Professor Layton and the Azran Legacy	Nintendo	AVG	39.99美元
28日	乐高大电影	The LEGO Movie Videogame	Warner Home Video	ACT	29.99美元
2014年3月					
6日	哆啦a梦 新・大雄的大魔境 贝克与5人探险队	ドラえもん 新・のび太の大魔境 ペコと5人の探检队	Fryu	A・AVG	5229日元
6日	哆啦a梦 新・大雄的大魔境 贝克与5人探险队（e商店下载）	ドラえもん 新・のび太の大魔境 ペコと5人の探检队	Fryu	A・AVG	4980日元
13日	企鹅的问题+爆胜 轮盘大战	ペンギンの问题＋ 爆胜！ ルーレットバトル！！	Alchemist	ETC	5040日元
20日	英雄银行	ヒーローバンク	SEGA	RPG	5550日元
20日	游戏中心CX 3丁目的有野	ゲームセンターCX 3丁目の有野	NBGI	ETC	5480日元
20日	马里奥聚会 岛屿漫游	マリオパーティ アイランドツアー	Nintendo	ETC	4800日元
2014年4月					
10日	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星	クレヨンしんちゃん 岚を呼ぶ カスカベ映画スターズ！	NBGI	ACT	4977日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年12月					
19日	我的女友表里不一 纯净甜心	俺の彼女のウラオモテ ～Pure Sweet Heart～	Alchemist	AVG	7140日元
19日	我的女友表里不一 纯净甜心（PS商店下载）	俺の彼女のウラオモテ ～Pure Sweet Heart～	Alchemist	AVG	580日元
19日	大正鬼谭	大正鬼谭	Quinrose	AVG	6300日元
26日	战极姬4 争霸百计 护花之誓	战极姬4～争霸百计、花守る誓い～	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
2014年1月					
9日	部活彼氏系列 放学后多彩一步 运动部	部活彼氏シリーズ「放课后colorful*step～うんどうぶ！～」	Honeybee	AVG	5040日元
23日	–8	–8	Idea Factory	AVG	6090日元
23日	金色琴弦3 另一片天空 神南篇	金色のコルダ3 Another Sky feat. 神南	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年12月					
26日	最终幻想Ⅹ HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想Ⅹ HD版（PS商店下载）	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	最终幻想Ⅹ–2 HD版	ファイナルファンタジ–X–2 HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想Ⅹ–2 HD版（PS商店下载）	ファイナルファンタジ–X–2 HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	《最终幻想Ⅹ/Ⅹ–2 HD版》合集包	ファイナルファンタジ–X/X–2 HDリマスタ– TWIN PACK	Square Enix	RPG	7140日元
26日	《最终幻想Ⅹ/Ⅹ–2 HD版》合集包（PS商店下载）	ファイナルファンタジ–X/X–2 HDリマスタ– TWIN PACK	Square Enix	RPG	6400日元
2013年冬					
未定	幻想英雄 无印遗产（PS商店下载）	FANTASY HERO unsigned legacy	Arc System Works	A・RPG	售价未定
未定	机器人笔记	ロボティクス・ノ–ツ	5pb.	AVG	售价未定
2014年1月					
23日	歌组575	うた组み575	SEGA	PUZ	7350日元
23日	歌组575（PS商店下载）	うた组み575	SEGA	PUZ	6500日元
23日	龙珠Z Z之战	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	龙珠Z Z之战（PS商店下载）	ドラゴンボ–ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	东京新世录 作战深渊	东京新世录 オペレ–ションアビス	Cyberfront	AVG	6090日元
23日	东京新世录 作战深渊（PS商店下载）	东京新世录 オペレ–ションアビス	Cyberfront	AVG	5500日元
30日	魔界战记4 回归	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	6279日元
30日	魔界战记4 回归（PS商店下载）	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	5000日元
30日	蔷薇少女 世界转动	ロ–ゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ–ヴェルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
30日	蔷薇少女 世界转动（PS商店下载）	ロ–ゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ–ヴェルト アップ	5pb.	AVG	6300日元
30日	圣诞之吻 收藏版	アマガミ （エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
30日	圣诞之吻 收藏版（PS商店下载）	アマガミ （エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
2014年2月					
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块（PS商店下载）	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
6日	超级女主角战记（PS商店下载）	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
6日	泰拉瑞亚	テラリア	Spike Chunsoft	ACT	2980日元
6日	泰拉瑞亚（PS商店下载）	テラリア	Spike Chunsoft	ACT	2000日元
13日	幻影破坏者 战场（PS商店下载）	ファントムブレイカ–バトルグラウンド	5pb.	ACT	1260日元
22日	心跳宇宙（暂名）	Doki–Doki Universe	SCEJA	ETC	免费
22日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川Games	S・RPG	售价未定
27日	影牢 暗黑公主	影牢 ダ–クサイド・プリンセス	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	瓦尔哈拉骑士3 黄金版	ヴァルハラナイツ3 GOLD	Marvelous AQL	RPG	5229日元
2014年3月					
6日	灵魂献祭Delta	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	4980日元
6日	灵魂献祭Delta（PS商店下载）	ソウル・サクリファイス デルタ	SCE	ACT	3900日元
6日	初音未来 女歌手计划F 2nd	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	7350日元
6日	初音未来 女歌手计划F 2nd（PS商店下载）	初音ミク –プロジェクト ディ–ヴァ– F 2nd	SEGA	MUG	6600日元
19日	JUMP全明星 胜利之战	Jスタ–ズ ビクトリ–バ–サス	NBGI	ACT	6980日元
20日	战国无双4	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
20日	战国无双4（PS商店下载）	战国无双4	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	6090日元
20日	超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪（PS商店下载）	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth2 SISTERS GENERATION	Compile Heart	RPG	5300日元
27日	胜利赛马8	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	7140日元
27日	胜利赛马8（PS商店下载）	ウイニングポスト8	Koei Tecmo Games	SLG	6300日元



最终幻想Ⅹ

12.26 ◆Square Enix◆RPG◆3990日元 PSV 期待度 S



少年泰达在谜之机缘下来到被大怪兽“辛”威胁的异世界，与立志打倒辛的少女尤娜相遇并一同踏上旅途。这是世界累计出货850万套的大人气RPG高清复刻版，故事感人、画面美丽，拥有战略性十足的CTB系统和华丽多彩的召唤兽与必杀技演出。《国际版》追加的强敌BOSS战进一步提升了其耐玩度。

最终幻想Ⅹ–2 HD版

12.26 ◆Square Enix◆RPG◆3990日元 PSV 期待度



S



人们逃离辛的威胁已有两年，尤娜拯救了斯皮拉世界，但各地又出现了召唤兽失控的事件，这期间又出现一个与泰达酷似的身影。作为《Ⅹ》的续作，本作采用了战略性进一步进化的即时战斗系统，全世界累计出货540万套。战斗中的换装观赏性十足，令战斗更为爽快，此外还收录怪物养成等《国际版》要素。

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会12.18

星之卡比 三重华丽
化石挖掘者 无限齿轮
马里奥派对 岛屿漫游
大合奏！乐队兄弟P
口袋妖怪银行・口袋转移
游戏中心CX 3丁目的有野
A列车行进3D
牧场物语 连结新天地
交响旋律 最终幻想 谢幕
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥
头文字D 完美换挡 在线



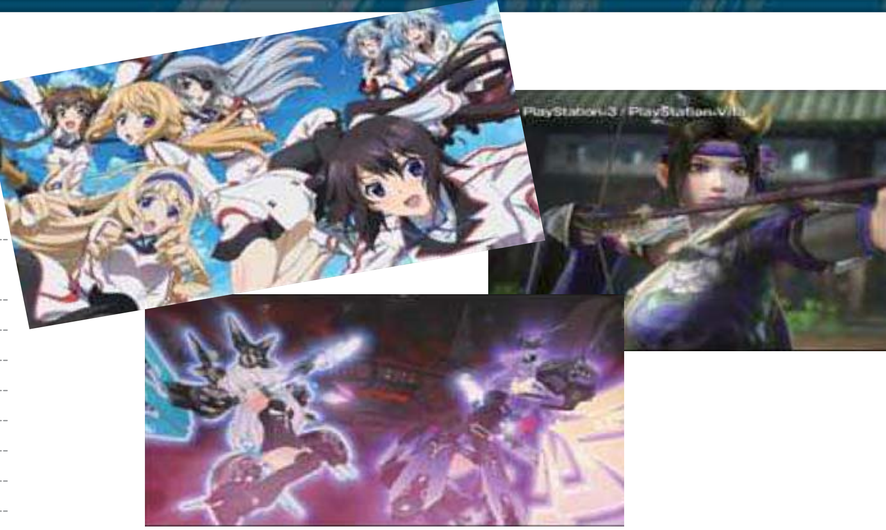






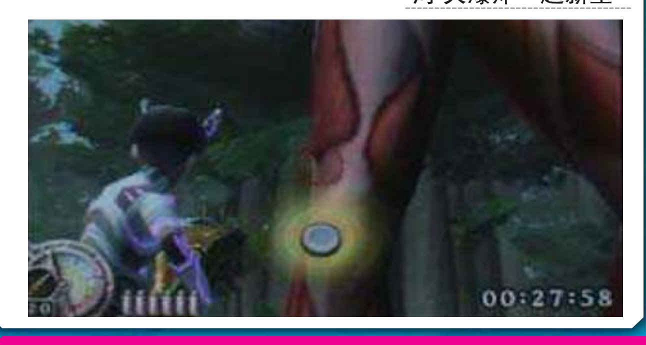
游戏展望台

牧场物语 连结新天地
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥
头文字D 完美换挡 在线
超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪
超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心
无限斯特拉托斯2 燃烧之心
战国无双4
勇者别嚣张G
蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星



新作特搜队

进击的巨人 人类最后之翼
雷电十一人GO 银河 大爆炸・超新星



任天堂网络ID注册流程&Miiverse功能演示



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《进击的巨人 人类最后之翼》的演示视频中，小编一开始对付的是什么巨人？

A.女型巨人　B.铠之巨人　C.兽之巨人



PSP-2000/3000保护套

3名





216辑读者回函表

姓名＿＿＿＿ 昵称＿＿＿＿ 年龄＿＿＿＿ 性别＿＿＿＿ 职业＿＿＿＿

地址＿＿＿＿ 省＿＿＿＿ 市（县）＿＿＿＿ 区＿＿＿＿

邮编:＿＿＿＿

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：＿＿＿＿

喜欢的游戏：＿＿＿＿

Email：＿＿＿＿

电话：＿＿＿＿ QQ：＿＿＿＿

想说的话：＿＿＿＿

照片(大头贴)&自画像

你有什么特别擅长的游戏吗？有没有因为该游戏发生过值得骄傲的事情。

希望看到哪些专题企划内容？

希望看到哪些攻略或特快？

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2014年1月15日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：女型巨人　□B：铠之巨人　□C：兽之巨人

口袋玩家 VOL.73

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、周边、小说……

游戏看台
口袋妖怪银行

专题企划
游戏照进现实
——口袋对战与人类斗兽漫谈
训练师指挥口袋妖怪对战，便是人类斗兽行为的游戏化，这辑结合游戏，来说说现实中的口袋妖怪对决——斗兽。

研究所
《口袋妖怪 X・Y》后续研究（2）
训练师宣传片详解，购物狂全攻略，《X・Y》道具大全，树果作用及杂交……

研究所
口袋妖怪详尽分析
——初代御三家的新面貌
妙蛙花、喷火龙和水箭龟，发掘这三个大家熟悉的老朋友在新作中的最大潜力！

研究所
《口袋妖怪 X・Y》精灵培养心得
该如何培养一只能按照自己意愿、最大限度地发挥能力的口袋妖怪？本辑开始，带来《X・Y》的培养心得。

光盘收录
《超梦 觉醒的序章》、《神速的盖努塞克特》中文字幕连映、《宠物小精灵AG》

精美赠品
《口袋玩家》2014年历



电子版上架：登陆读览天下（www.dooland.com）搜索“口袋玩家”或直接扫描二维码，即可购买，支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。

2014年1月5日 全国上市！

《口袋玩家 X・Y》完全攻略本

《掌机王》出品，完全面向国内口袋玩家，英语日语双语言向，收录最详尽的攻略、最深入的研究、最全面的资料，做最完备的《口袋妖怪 X・Y》攻略本！

开篇特辑
快乐的传承

特别企划
口袋妖怪与《口袋妖怪》的世界观

新旧系统全解析
六围、口袋交流、PSS、PGL、O能量、滑轮技术……全面解析最新作的各种经典要素和新要素。

主线攻略
详细剧情图文攻略
以剧情攻略为线索，配上每个城镇、每条道路的地图，附上这里所有的道具和精灵，不漏过任何一个角落，让我们的冒险完美！

深度研究
超级训练、连锁、闪光、孵蛋……

资料大全
卡洛斯全图鉴收集、野生精灵击倒努力值、全国图鉴精灵蛋组、全道具列表、全技能、全特性、树果……

其他
战斗设施、宣传片、购物、特别访谈、人物原画……



光盘收录
游戏精彩预告回顾、一周目流程演示、《觉醒的序章》评析

火热销售中

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：14元